ハイテンションでお届けする3大ゲームスペシャルプレビュー+3大特集は絶対見逃せない情報満載!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

10
OCTOBER 1999
No.016
月刊プレイオンライン

1999年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第9号通巻16号



EQキラー早くも登場?
Asheron's Call



コンバット系FSの究極形
FLANKER 2.0

単なるVer.UpではないBruce Shelley自信の一作
Age of Empires II



特集1
マルチプレイが熱いPCゲーム高密度攻略
ダンジョンキーパー2
DARKSTONE
BRAVEHEART

付録CD-ROM
QⅢAVer.1.07
特大容量のDEMISE・OUTCAST
など、DLしたいけどできない話題作を完全収録

特別付録
ストーリーやキャラクター設定が分かる
冒険ガイド付き レブナント特製ポスター

特集2
2000年標準のゲーム環境への招待
高画質・高解像度システムの新常識

特集3
ネットワークゲームに最適化した
Play Online式インフラ環境選択術


あ・ら楽し。
出会い広がる、
「マイルーム」だって持てる。
あ・ら楽しい
インターネットは、
OCN。
WE LOVE INTERNET
OCN ダイヤルアクセス



ODNなら、
楽しみ放題。
世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
おともだち
Hello! & はろう!
キャンペーン
1999年9月30日(木)まで実施中!
詳しくはODNホームページをご覧下さい。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

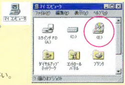


はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



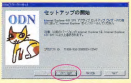
②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。





③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。
(注)Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様が、ODNスターターキットをご使用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様のInternet Explorerの設定を変更します。既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意下さい。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いかねます。



⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。

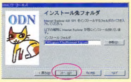
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)



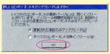




⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

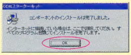


⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。





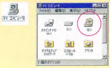
⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始



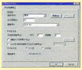
①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。



③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)





④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。
*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了



①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続



①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

※ODNスターターキットのご利用によって直接または間的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

※平成11年9月1日以降に『仮パスワード切替日』が表示されなかったお客様は、パスワード切替の必要はありません。



ご不明な点は**ODNサポートセンター**

0088-85(ODN接続サポート・無料) **0088-86**(ODNサービス案内・無料) へお問い合わせください。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

Play Online

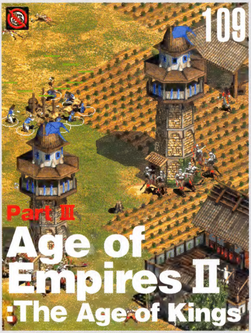
Play Online Special Preview



Zone専用の完全ネットワーク仕様RPG「Asheron's Call」。UO・EQユーザーの間で話題に上ることの多い、このゲームのベータテスト権を独自に入手し、実際にプレイして分かった新事実を一挙公開！



ディテールへのこだわり、安定したマルチプレイ、充実のリプレイ機能など、根強い人気を誇るフライトシム「FLANKER」。シリーズ最新作は、すべての点において目を見張る進化をしている。今回のプレビューでは、前作とのバージョンアップを中心に紹介する



KALIやZoneで連日熱い対戦が繰り広げられているAoEだが、最新作では新しいマルチプレイモードを搭載し、より対戦にフォーカスした仕上がりとなっている。ゲームシステムや追加されたユニットはもちろん、全文明の特徴までを含めて多角的にプレビューする

特集1

ダンジョンキーパー 2

056

独特なブラックユーモア的面白さに満ちた「ダンジョンキーパー 2」。この攻略では、シングル／マルチプレイの両方で通用する、最も有効なゲーム進行手順や、厳選トラップとスペル、扉の活用法を掲載。さらに、マルチプレイで重宝するテクニック集までを網羅。ダンジョンの支配者必見の情報満載

BRAVEHEART

072

1995年度アカデミー賞の5部門を制覇した歴史大作映画『ブレイブハート』。その重厚な世界をそのまま再現したこのタイトルは、簡素化の方向に進むシミュレーションが多い中、かなり細かな部分まで操作できる。今回の攻略記事では、マニュアルだけでは分かりにくい操作方法と戦術を中心に徹底的に解説する

DARKSTONE(Part I of II)

本格的アクションRPG「DARK STONE」の第1回目の攻略では、マルチプレイについて「DIABLO」と徹底比較する。また、各職業の特長とスキルの解説はもちろん、ホームタウンの機能やアイテム、モンスターも掲載。キャラクターメイクからテクニックまでを完全網羅！



10
October 1999

CONTENTS

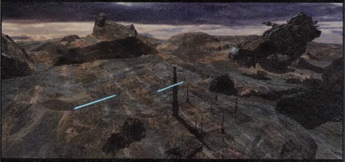
アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。

FINAL ODYSSEY

REALTIME STRATEGY







「FINAL ODYSSEY」は、宇宙の惑星を舞台としたリアルタイム戦略シミュレーションゲームです。
コンピューターを相手に戦う「SINGLE PLAYER」モードでは、TARGONS、AMOSいずれかの陣営を選び、12のマップで敵勢力と対抗しながら、勝利条件の異なる全24シナリオを楽しむことができます。
インターネットやLANを使用して、プレイヤー同士で戦う「MULTI PLAYER」モードでは、最大8人までのプレイヤーが同一マップ上で対戦することができます。専用サーバーを利用すれば、無料で見知らぬ人々との対戦を楽しむことができます。デュアルマップシステム、ユニット昇格システムの採用、さらに美しいグラフィックと迫力満点の戦闘シーンなど、ストラテジーゲームのコアな魅力が凝縮されています。

戦場は2つのマップに分割、両方のマップで平行して戦闘を行うデュアルマップシステムを採用。しかも2つのマップ間を移動することができるため、幅広い戦術を組みたてることができます。ゲームに登場するユニットは敵を多数倒すことで自動的にレベルアップ。少数精鋭の集団を作成することで、数に頼らない戦術を組み立てることができます。

2つの陣営それぞれ20種類以上のキャラクターが登場。しかもその全てのキャラクターが美麗な3Dグラフィックで作成されています。
また、半透明で表現された美しい爆煙や光線がクォータービューの画面に飛び交い、迫力ある戦闘シーンを堪能することができます。

「MULTI PLAYER」モードでは、インターネットやLANはもちろん、モデム接続やシリアルケーブル接続までもサポートしており、ご利用の通信環境に合わせた対戦が可能になっています。また、当社が設置するインターネット対戦専用のサーバーに接続すれば、世界中の対戦相手を探すこともできます。
さらに、通信対戦をより楽しんでいただくために、「チャット機能」を装備。他のプレイヤーと会話しながら対戦を楽しむことができます。

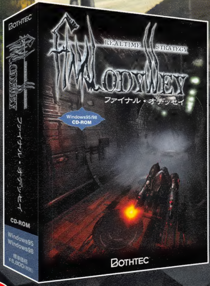
インターネット対戦では、専用のサーバーをご用意しました。
このサーバーに接続することで見知らぬ相手と対戦を楽しむことができます。
※専用サーバーの利用料は完全無料となっており、一切の手数料等は必要ございません。
（電話代＆プロバイダ接続料金はご利用者の負担になります）

BOTHTEC公認
オンラインストア
OPEN!
b-store.com/bothtec

未来は、闘い抜いて、勝ち取るもの。

西暦2038年に勃発した世界大戦は、地球環境を破壊しつくし、
天然資源の全てを枯渇させ、人類を漆黒の闇に陥れた。
終戦後、人類は荒廃した地球に代わる新天地を求め、「Final Odysseyプロジェクト」を立案。
その尖兵として、サイボーグ「Amos」を太陽系に酷似した"TV203星系"に送り込んだのだった。
時は流れ、「Final Odysseyプロジェクト」の最終段階が訪れた。
人類は「Amos」を送り込んだ"TV203星系"に降り立ったのである。
しかし、そこでは信じられないことが起きていた。
「Amos」は独自の進化過程を経て、自身を攻撃的に変貌させ、
高度な兵器を生産し、地球に残存する人類を殲滅しようとしていたのだ。
栄光の時代を再興するため、最後の希望の光を消さぬため、
人類は「Amos」に対抗でき得る唯一のサイボーグ「Targons」を用い、
"TV203星系"を「Amos」より奪還すべく戦うのであった。





●動作環境

■対応ＯＳ：Windows95および　Windows98日本語版
■対応CPU：Pentium120MHz以上　Pentium166MHz以上推奨
■メモリ：16MB以上　32MB以上推奨
■ハードディスク：80MB以上の空き容量
■ディスプレイ：800×600ドット以上、16ビット（65535色）以上
（2MB以上のVRAMを搭載したグラフィックボードが必要）
■CD-ROM：4倍速以上
■通信機器：ネットワーク対戦を行う場合には、それぞれ通信方法に対応した通信機器が必要。

※DirectX 5.0以上が正常に動作する環境が必要。

FINAL ODYSSEY
（ファイナル オデッセイ）
Windows版
'99年9月10日発売予定
標準価格¥8,800（税別） CD-ROM

今がチャンス！

FINAL ODYSSEYをお求めいただきますと今秋発売のRELICS（特典特価）予約申し込みができます。詳しくは当社ホームページをご覧下さい。

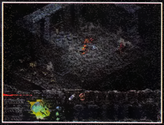
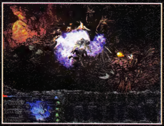
ご近所に販売店が見あたらないときは、当社ホームページか下記の受注センターでもお求め頂けます。
MC 受注センター　オーダーダイヤル:03-3345-4341／オーダーファックス:03-3345-4342
（（株）メディアコミュニケーションが受注業務を代行します。）

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-1-16 井田ビル2F　TEL.03(5731)2341
製品の詳しい情報・通信販売は、当社ホームページをご覧ください。　http://www.bothtec.co.jp/

RELICS™

The recur of "ORIGIN"



反射神経すら身震いする。

いま、その封印が解かれる。
13年の時を経て、再びキミはその衝撃に出会う。
「RELiCS　～The recur of "ORiGIN"～」
その世界に触れたとき、その魂は震撼する。

13年の時を経て、あのレリクスが甦り、そして始まる。
キャラクターや背景は全て3Dで作成。
さらに迫力あふれる効果エフェクトで「RELICS」ならではの世界観を創造。
新曲による美しい3DCGムービーのオープニングや、
随所にちりばめられた3DCGムービーによるイベントなど、
現在の技術であのレリクスを甦らせました。
過去にレリクスの世界に触れた人にも懐かしい、あの戦慄と独特な世界。
いま、あなたは、新たな衝撃の目撃者となるのです。

3Dモデルで作成されたキャラクターは総勢69種。
総アクション数20,000以上。想像を遥かに超えるリアルな動きが
「RELICS」ならではの独特な世界を生み出しています。
また、スピリットライド(魂の乗り移り)が可能なキャラクターは30種以上。
個性豊かなキャラクターがゲームを盛り上げます。

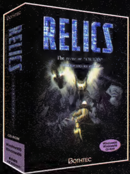
マルチシナリオを実現。
乗り移っているキャラクターによって、ゲームはまったく違う展開を見せます。
しかも、乗り移れる全てのキャラクターで、エンディングを迎える事が可能です。
魂すら震撼する、衝撃の世界に触れることができます。

謎のベールに包まれたままになっていた、さまざまな謎が明らかに。
13年前の前作では明かされなかった壮大なバックストーリーが本作では語られていきます。
あの戦慄と衝撃の真実を、いまあなたは知ることになるのです。

BOTHTEC公認
オンラインストア
OPEN!
b-store.com/bothtec

●動作環境
■対応ＯＳ：Windows95　および　Windows98日本語版
■対応CPU：Pentium166MHz以上　PentiumMMX200MHz以上推奨
■メ　モ　リ：64MB以上
■グラフィック：DirectXに対応し、640×480ドット8ビット(256色)以上表示可能なビデオカードとディスプレイ
■ハードディスク：400MB以上の空き容量(DirectXがインストールされていない場合は更に15MB以上必要)
■CD-ROM：4倍速以上
■サウンド：DirectSoundに対応したサウンドカード推奨　CD-DA が再生可能な環境推奨
※本製品はDirectX6.1を使用しています。

RELICS
～The recur of "ORIGIN"～
レリクス
～ザ リカー オブ オリジン～
Windows95/98
'99年10月15日発売予定
標準価格¥8,800(税別) CD-ROM



9月より予約販売受付開始。
詳しくは、当社ホームページで。

ご近所に販売店が見あたらないときは、当社ホームページか下記の受注センターでもお求め頂けます。
MC 受注センター　オーダーダイヤル:03-3345-4341／オーダーファックス:03-3345-4342
（（株）メディアコミュニケーションが受注業務を代行します。）

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-1-16 井田ビル2F　TEL.03(5731)2341
製品の詳しい情報・通信販売は、当社ホームページをご覧ください。　http://www.bothtec.co.jp/



新感覚3Dコンバットリアルタイムストラテジーゲーム
H&D
HIDDEN & DANGEROUS
ヒドゥン アンド デンジャラス
「S.A.S」
イギリス特殊空挺部隊
今までにない圧巻美麗な3Dグラフィック！
1942年9月、
第二次世界大戦を背景に繰り広げられる
緻密で過酷なWAR GAME!
WORLD WAR II
各ミッションはすべて史実に基づき開発！
それは
当時の資料を元に作られた武器や装備！
勝利への頭文字
イニシャル
S.A.S. - Those are the initials for victory.
海外各誌レビューでも大絶賛！
9月発売予定
TALONSOFT
Hidden and Dangerous ©1999 Illusion Softworks 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks. All rights reserved.
'Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. Published by Talonsoft, a division of Take 2 Interactive Software.
株式会社ズー
ユーザーサポート 0268(38)1561


MICROPROSE
EUROPEAN
AIR WAR™
ヨーロピアン エアー ウォー
完全日本語版
求ム、撃墜王
■すぐにドッグファイトが楽しめるクイックスタートモード、さまざまなミッションタイプが用意されたシングルミッションモード、さらに、「バトル・オブ・ブリテン」や欧州本土を舞台にしたパイロットキャリアモードを用意。
■ひとつのミッションに最大255機もの航空機が飛び交うこれまでにないスケールの大きさ！
■インターネット、モデム、LAN、シリアルを介してマルチプレイヤーによるドッグファイトが可能。
■第2次世界大戦におけるヨーロッパ戦線を舞台にした空中戦の雰囲気を再現！
■操縦可能な戦闘機は全20機。全機、コクピットとフライトモデルを細部まで精密に再現。
9.10 ON SALE ¥8,800(税別)
WINDOWS 95/98
発売元：株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル6F
ホームページアドレスが変わりました。URL http://www.mediaquest.co.jp
ツクダシナジー株式会社
DOLBY SURROUND


人類、いまだ争いやまず。
JUDGMENT DAY 1999.9.2
non-stop story, speedy battle.
front mission 3
フロントミッション サード
シミュレーションRPG／標準価格￥6,800(税別) デュアルショック対応
©1999 スクウェア　メインキャラクターデザイン／山田章博

フェアホープタイムス

特集号

発行人　APJ（アプリカント・ジャーナル）
本社：アプリカント、ウール街３丁目５番
オーガル支社：エンドラス都・ダリアス通り
１丁目１番・ルーン城内私書箱102号
インファン支社　サプライ街・アーバン区
10番１列・ホランド城内郵務課付
地球支社．東京都渋谷区渋谷１丁目
12番地１号ネクストコムビル6F
（株）ネクステック内
電話．03-3505-4063
（カスタマーサポートセンター）
E-mail　DE_times@sega-nextech.co.jp
HPアドレス　http://www.dark-eyes.com
編集長：今川悟朗
デスク：河又一雄・福田裕史

緊急特報　フェアホープにアナザーワールド出現！

未知のエネルギーの存在、確認される！

インファン国・東シャットレンジの中央部に出現した謎の亀裂を調査していたインファン国・帝立アカデミー調査隊がこのほど、この謎の亀裂の究明に関して緊急記者会見を開き実に驚くべき事実をここに公表した。

1ヶ月前にイワン・フレアー帝立アカデミー古代文明研究室長（37歳）が率いる調査隊がこの亀裂に潜入して以来、我々はこの調査隊の動向に注目していた。

この調査隊には、あの未知なるエネルギーを含んでいると言われるトルネン鉱石を発見した鉱物学者、ニナ・アンナ女史（27歳）も招集されたことが確認されており、この謎の亀裂の正体を巡り、両国の国民の間ではいろいろな憶測がなされてきた。

今回、同調査隊が緊急記者会見を開いた背景には、調査結果が我々の想像を絶する事態である為、もはや帝立アカデミー及びインファン国だけでは対応出来ないと判断した為だと思われる。

インファン国のロードワード大帝は、同アカデミーから調査報告を受けると直ちにオーガル国・サムソン皇帝に書簡を送り前後策を検討したと言われている。

さて、その緊急記者会見で発表された驚くべき内容だが・・・。

本誌読者諸氏、驚かないで頂きたい!!

なんと、あの謎の亀裂の中には、このフェアホープとまったく同じ世界が存在するというのである。

調査隊によると、おそらく我々の住んでいるこの世界と寸分違わぬ世界があの亀裂の中に存在すると言うことであった。

ただ、我々の世界と違う点が2つあり、その一つが、この亀裂の中の世界にはトルネン鉱石同様に全ての物質に未確認のエネルギー体が含まれている点であり、もう一つが、この世界にだけ我々の知らない未知の生物が存在するという点であると公表している。

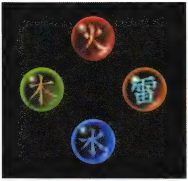
未確認のエネルギーを含む物質に関しては、ニナ・アンナ女史から、現在4種類のエネルギー体を含む物質が発見されており、今後の調査でもっとその種類が増える可能性はあると報告されたが、すでにアンナ女史により発見されたトルネン鉱石が新エネルギー源として大いに注目されている時期だけにこれらの新エネルギー体の発見は、我々の社会に衝撃を与える出来事であるといえる。

また、未知なる新生物の存在に関しては、同アカデミーは「この生物は、少なくとも我々に対して有益な存在ではないことは確かである」と述べているが、その詳細に関しては「今は公表出来る段階ではないし、公表することに問題もある」と言明することを避けている。

ともあれ、この異例事態を踏まえ今回の記者会見となったことに対して、同アカデミーは、今や両国がいがみ合っているような事態ではない。早急に対策を練る必要があると語っている。

今後我々は、この事態がどんな展開を繰り広げるか注目していきたいと考えている。

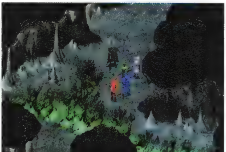
（本誌・特派員、ジャッキー・ポン）



謎の亀裂の世界には4種類のエネルギー体を含む物質が発見された。

義勇軍の有志、謎の亀裂に進入か！

新生物の存在を確認する為?!


謎の亀裂に進入しようとしている『赤い翼』義勇軍のメンバー

インファン国・東シャットレンジの謎の亀裂を取材していたナオハル本誌特派員が、昨日未明、数人の戦士たちが、亀裂に侵入している所を偶然目撃した。

彼らは、調査の結果、オーガル・インファン両国の混成チームである「赤い翼」と名乗る義勇軍の有志であることが判明した。

彼らが、帝立アカデミーの許可なく、亀裂に進入した目的は定かではないが、関係筋の話では、同アカデミーが公表を避けている新生物の存在を確認する為だと思われる。

同アカデミーは、今のところ「進入したかどうかは確認していない」とこの事についても正式なコメントを避けているが、これが事実とすれば、民間人として初めて、亀裂に進入したことになる。

我々は、早速、彼らが生還の暁には、独占インタビューを決行する手筈を整えているので期待して貰いたい。

★この新聞はフィクションです。あくまでもダークアイズの世界観からの物語を記述したものです。


DigiCube
PC
24時間起動中…
サンクス
最強！ファミリー将棋2000：©1999 MAGNOLIA ©1999 Korea Computer Center ©1999 Silver Star Japan ダンシング・ベイビー2000 ミレニアム・コレクション：©1999MEDIA NET WORK CO.LTD ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 Unreal Pictures. Inc ／Autodesk. Inc ピンボール スラムティルト：©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. and 21st Century Entertainment Limited 1997. All rights reserved A列車で行こう4：©1994,1999 ARTDINK. All Rights Reserved. バーチャコップ2：©SEGA ENTERPRISES, LTD.,1995,1997 デスクトップメーカー ストレイシープ：©FUJI TELEVISION／ROBOT.
コンビニで、PC（パソコン）ゲーム買えます。デジキューブPC 24時間起動中。
ダンシング・ベイビー2000
ミレニアム・コレクション
Win／Mac版
デスクトップアクセサリー
8月31日販売開始予定／1,980円
最強！ファミリー将棋2000
Win版
ピンボール スラムティルト
Win版
A列車で行こう4
Win版
8月25日販売開始予定
バーチャコップ2
Win版
3Dシューティング
デスクトップメーカー ストレイシープ
Win版
デスクトップアクセサリー
http://www.digicube.co.jp
DigiCube


SQUARESOFT
最高の戦略は、
最速の攻略で
実現する。

DigiCube

front mission 3™
フロントミッション サード

最速攻略本、
9月2日ソフトと同日発売。

フロントミッション サード最速攻略本 for beginners

9月2日発売

「FRONT MISSION」シリーズの系譜をたどりながら、FM3の世界観や関係図を紹介。新たなストーリーが見えてくる。バトルの基本戦術、状況別の戦い方など実例をあげて解説。さらに「ヴァンツァー」のセットアップからネットワークの利用方法まで攻略情報満載の一冊。

フロントミッション サード ポストカードブック

好評発売中

本体価格／1,000円（税別）

フロントミッション サード オリジナル・サウンドトラック

9月22日発売予定

SSCX-10035 価格／2,718円（税別）

フロントミッション サード 最強攻略本（仮称）

[illegible]

フロントミッション サード パーフェクトワークス

[illegible]

ファイナルファンタジーⅧ メモリアル アルバム

9月2日発売予定

サガ フロンティア2 メモリアル アルバム

[illegible]

聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA（アルティマニア）

9月17日発売予定

スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）
http://www.digicube.co.jp/

SME・インターメディアから 海外製PCゲームが続々登場

SME・インターメディアとアクティビジョンが提携し、アメリカでも人気の高い3作品の日本発売が決定した。第1弾は、第2次世界大戦の名機を操る本格派コンバットフライトシミュレーター「ファイター　スクァドロン」。インターネット対戦でも熱くなれるこの名作が、完全日本語化して登場する。

PR

ファイター スクァドロン
(FIGHTER SQUADRON：THE SCREAMIN'DEMONS OVER EUROPE)

発売／販売元	発売日	価格
SME・インターメディア	9月22日	7,800円(税抜き)

動作環境

OS	：Windows95／98
CPU	：3Dグラフィックアクセラレーターカード使用の場合 Pentium 200MHz以上(MMX Pentium 266MHz以上推奨) ：3Dグラフィックアクセラレーターカード未使用の場合 PentiumⅡ 233MHz以上(PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(48MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
HD容量	：285MB以上(300MB以上推奨)
サウンド	：SoundBlaster対応の音源ボード
ビデオ	：3Dグラフィックアクセラレーターカード(Glide、Direct3D対応) 未使用時　640×480ドット、ハイカラー(16bit)以上表示 2MB以上のVRAM
そのほか	：マイクロソフトフォースフィードバックプロ対応



P-51Dマスタングや、フォッケウルフFw-190A8といった、第2次世界大戦のヨーロッパ戦線を戦った名機が登場するコンバットフライトシミュレーター「ファイター　スクァドロン」。このゲームがいかに優れているのか特長を挙げて紹介しよう。

1 3Dアクセラレーター対応の美しいグラフィック

3Dアクセラレーターを使用すれば、高解像度の美しい画面でのプレイが可能。かすんだ地平線、ちぎった綿のような雲といった、従来のフライトシミュレーターでは表現の難しかった背景のグラフィックまでもがきちんと表現されている。もちろん、ただ見た目がきれいなだけのフライトシミュレーターではない。急旋回をすると翼がしなったり、低高度で爆弾を投下した際にすさまじい爆風が起きて巻き込まれたりと、ゲームプレイに関連するすべてが3Dグラフィックでしっかりと再現されているのだ。このリアリティーを追求したグラフィック技術は、撃墜シーンでも遺憾なく発揮されている。敵の戦闘機の翼が折れ、撃墜されるに至るまでの見事なグラフィックをぜひ自分の目で確かめてほしい。



敵機とのドッグファイト。木っ端みじんに敵を撃墜するそう快感こそが、コンバットフライトシミュレーターのだいご味だ



2 軽快なインターネット対戦を実現

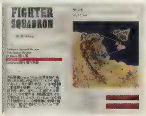
これほどまでにしっかりとしたグラフィックを描画するというのに、比較的低スペックなマシンでも、3Dアクセラレーターさえあれば、じゅうぶん過ぎるフレームレートを出すことができる。それに加えて、迫力のインターネット対戦も軽快なので言うことなしだ。4人ずつ2チームに分かれての基地攻防戦などを一度体験したら病みつきになること請け合いだ。



美しい海岸線と千切れ雲を見てほしい。ここまで細かい表現をしているのに、低スペックのマシンでもスムーズに動作するのだ

3 完全日本語化されたゲームシステム

日本語化されたことによって、言葉の壁が取り払われ、初心者でも気軽に挑戦できるフライトシミュレーターに生まれ変わった。特に、日本語化されたトレーニングミッションでその効果が体感できるはず。離着陸から戦闘まで、すべてを日本語で手取り足取り指南してもらえるのだ。



ミッションのブリーフィングも完全に日本語化され、初心者でもすぐに内容を把握できるようになった

従来のほとんどのフライトシミュレーターでは、グラフィックを向上させ、リアリティーを追求したことと引き換えに、初心者が気軽にトライできない環境を作り出してしまっていたのが事実。だが、このファイタースクァドロンは違う。上級者をも唸らせるほどのリアリティーにこだわりながら、初心者がこれといった予備知識なしにゲームの世界に入れるという、絶妙のバランスを確保することに成功しているのだ。

SME・インターメディアから発売される海外製PCゲームはショックプライスになるのか？



株式会社SME・インターメディア
制作部 プロデューサー
杉本健志氏

SME・インターメディアは、ファイター　スクァドロンと同時にアクションゲーム「HERETIC Ⅱ」、10月にシューティングゲーム「ASTEROIDS」という海外製PCゲームを順次発売する。「SHOCK PRICE 500」シリーズという低価格CD-ROMを発売して業界を驚かせたメーカーだけに、今回の海外製PCゲームの発売ではどんな仕掛けを用意しているのか気になるところ。海外製PCゲームをプロデュースしている杉本健志氏に、お話を伺った。

まず、アクティビジョンの3タイトルを発売される経緯をお聞かせください。

杉本氏(以下、S)　以前からアクティビジョンさんと契約の話を進めていたんです。アクティビジョンさんとの提携は、ビッグアーティストをうちのレーベルに迎え入れたような感覚ですね。「SHOCK PRICE 500」シリーズは、ライトユーザーに向けて発売していますが、今回の海外製PCゲームは、ライトユーザーの上に位置する、ヘビーユーザーの人たちに満足してもらうのが狙いです。今回契約した3タイトルを別々のジャンルにした理由は、それぞれ違ったジャンルのファンに向けて発売したかったからです。

3タイトルとも完全日本語化するのでしょうか？

S　しますよ。ユーザーの人にちゃんと作っているんだと言われるようにしたいですね。契約の関係でゲームソフト自体を日本語化できない場合は、単なるマニュアルの日本語化だけでなく、ミッション内容を日本語化して記載するなど、できる限りユーザーがプレイしやすいような環境を提供するつもりです。

今回発売するゲームは、「SHOCK PRICE 500」シリーズのように低価格にしないのですか？

S　「SHOCK PRICE 500」シリーズは、ライトユーザーに向けて企画しました。ゲームとして面白くて、単純明快なタイトルを厳選したシリーズで、現在までに160万本以上売れています。今までにライトユーザーが買えるような商品が少なかったのが、注目された理由でしょう。

海外製PCゲームの価格に関してはこれからの課題です。売れ行き次第ではもっと安くできます。今後、アメリカと同じような価格帯で発売する可能性はじゅうぶんあります。7月に定番ゲームの「上海クラシック」を「SHOCK PRICE 500」シリーズとして発売を開始しました。このほかまだ言えませんが、今回発表した3タイトル以降も海外製PCゲームを継続して発売します。

今後の目標は？

S　まず、PCゲームは難しいというイメージをなくしたいですね。単なる日本語化にとどまらず、初心者がつまずくハードの問題を解消するなど、ユーザー側に負担をかけないよう努力をしたいですね。また、売れないからPCゲームの価格を高くするという悪循環を早いうちに断ち切りたいです。

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


OUTCAST


DEMISE

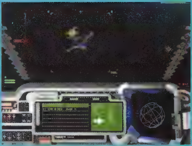

QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.07


CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000


F-22 LIGHTNING 3


FIGHTING STEEL


HIDDEN&DANGEROUS


INDEPENDENCE WAR


PANZER GENERAL 3D ASSAULT


セガラリー 2


Pandora's Box

マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください

Asheron's Call

マイクロソフトが発売を予定している「Asheron's Call」は、Turbine Entertainment Software社が開発中の完全ネットワーク仕様のRPGだ。彼らの言葉を借りれば"massively multiplayer game"（大規模マルチプレイヤーゲーム）というカテゴリーに属し、すでに発売され好評を得ている「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」と同様に、数千人規模のプレイヤーが同一の環境を共有するタイプのRPGである。現段階で初期のベータ0、ベータ1のテストは終了しているが、ここではベータ2をベースにしたプレビューを紹介する。

文／CPT、構成／ロールプレイング研究会

マイクロソフトがプライドをかけてプロデュースEQを超えるRPGになるか？

GUIは3D描画による立体的な画面で表現

「Asheron's Call」（以下、AC）は、「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）のような見下ろし型の視点ではなく完全な3D描画によるゲーム画面を持つ。同じ3D表示の「EVERQUEST」（以下、EQ）が各3Dアクセラレーターに個別に対応することで描画を最適化しているのに対し、ACでは3Dアクセラレーターが必須ではない。対応APIはDirect3Dだが、3D対応ビデオカードがない場合、独自の3Dエンジンによってソフトウェアレンダリングが可能だ。

実際のところ、3Dアクセラレーション機能のないビデオカードを使用しているゲーマーは少ない。ACは、ゲーム開始時に3Dアクセラレーションの選択を行うことからも、必須ではないにせよ描画処理に大きな影響を与える要素であろう。グラフィックについては、製品版であるEQと比較することは現段階において無意味だが、EQがデフォルメされたアニメ調の遠近感をベースにしているのに対して、ACでは粗いテクスチャーとリアルな縮尺をベースにしており、3D描画に対する考え方や方向性が異なっている。ただし、ACは簡素でありながら、夜空の描画などの背景の表現にこだわりを感じる。

ゲーム画面は、一般的な1人称視点と3人称視点のほかにトップビューが選択でき、周辺地図を表示するモードは広大な世界を旅する冒険者の助けになることだろう。



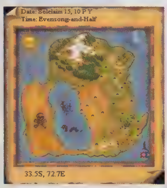
上段／中段／下段というように、近接戦闘では敵の大きさによって攻撃位置を指定しなければならない。剣の振りの強さもバーで調節できる仕組みになっている

舞台となるDerethはモンスターと地下ダンジョンで満ちている

ACの世界観は、これまでの正統的なファンタジーゲームとは一風変わっていて、神話伝承を元にしたファンタジー観をベースにしていない。ゲームタイトルに使われている"Asheron"は、著名な魔法研究者であるEmpyrea国のAsheron卿を指す。彼が開いたポータルによって、Derethに三つのHeritage Group（以下、種族）が移住してきた。ACは、モンスターや地下ダンジョン、魔法などで満ちあふれるDerethでの冒険を主題としたゲームである。従来の大型ネットワークRPGがそうであるように、ACでも冒険の舞台が提供されるだけで、凝ったストーリーは付随していないのだ。

プレイヤーの分身となるキャラクターも、Derethに暮らす三つの種族の中から選択することになる。種族間にステータスやスキルなどの差はなく、出生地も自由に選ぶことができる。強いて挙げれば、種族によって肌や目の色の選択肢が異なり、"Aluvian"は欧米的、"Gharu'ndim"は中近東アフリカ風、"Sho"はア

ゲーム中のマップ機能を使えば、Derethのどのあたりに自分がいるのかを確認できる。地図を見れば分かるとおり、Derethはドーナッツ型の島になっている



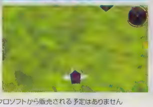
1人称視点



3人称視点



トップビュー



五つの視点切り換えが可能なEQほどではないが、ACでは三つの視点を切り換えながらプレイできる

＊このゲームは、今のところマイクロソフトから販売される予定はありません



写真はタンジョンへと続くポータルだが、町の近くには別の町に移動するためのポータルが必ずある。どこに移動するのかさえ把握してしまえば、広大なDerethでの旅も楽になる



町の中で一緒に冒険をする仲間を集めている様子。レベル差があるとパーティー(Followship)を組みにくく、経験値や戦利品の分配などの問題も発生する



ジア風の外見となる。また、装備品の一部は種族限定の物もあるが、ロールプレイに強く影響するものではないだろう。

Derethには各種族とも数ヵ所の居住地(町)があり、九つの町から出生地を選択できる。また、町からの位置の違いによって、選択肢は18地点となる。これはベータ2の段階での情報であり、これから拡張される可能性は大いにある。NPCによるベンダーの数、周辺に適当な難度のダンジョンがあるかどうかによってプレイヤーからの人気は異なる。同じ町に拠点をおくプレイヤーの数が多ければ協力も得られやすいが、激しい競争もまた生まれる。

自由度の高さが生む ベータテストでの問題点

町から町への移動はポータル(UOのムーンゲートのようなもの)が利用できるが、地点と地点の接続が複雑で、思った場所に移動するのは困難である。友達とプレイを共にする場合は、EQやUOと同様に出生地を合わせる工夫が必要なことを付記しておく。

ごく初期の段階を除けば、ACのプレイヤーのほとんどは万能型のキャラクターを育て上げることに夢中になる。重装備に身を固めた攻撃魔法も補助魔法も使いこなせる剣士というのが理想的なキャラクターなのだ。もちろん、ベータ2から導入された生産スキルを究めることや、一つの技能に特化したキャラクターを育てることを否定するものではない。

しかし、クラス(職業)という概念がない自由度の高さは、数値偏重のRPGに逆戻りしやすいし、経験値によるレベルアップシステムは、閉鎖的で独善的なプレイに陥りやすい。パーティープレイにおいてはメンバーのHealth(ヒットポイント)などを瞬時に確認することが困難なため、治療魔法を得る機会を逸することがある。万能型のキャラクターであれば、少なくとも他人をあてにすることなく冒険はできるし、参加人数の少ないベータテストでは、専門分野に特化したロールを演じにくいのだ。これはプレイヤーが増加することによって解決するだろう。

好きなように成長させられる スキルとステータス

スキルはUOと同様に、使えば使うほど技能が向上する仕組みになっている。スキルの向上によって経験値を獲得することができ、町にこもって魔法の練習をするだけでも、初期の段階であればレベルを2、3上げることができる。得られた経験値をスキルの向上にあてることも可能で、使用していないスキルでも、プレイヤーの選択次第で成長させることができる。スキルのカテゴリーは、使用の可/不可およびその内容によって大きく四つに分けることができる(詳細は表1参照)。

モンスターを倒したり、何らかの活動によって得られた経験値の一部は、ボーナス経験値としてプールされる。たまった経験値ポイントは、Attributes(ステータス)やスキルに割り振ることができる。こうして好みのキャラクターを作り上げることができるのだ。UOのように、望んでもいないステータスやスキル変化が起こることはない。



NPCベンダーでの買い物は、武器や食料などカテゴリー単位で行う。武器を扱っていないNPCベンダーに対して武器を売ることはできない。そのため、どのベンダーが何を売っているかを把握しておかなければならない

表1　スキルのカテゴリーの種類と内容

カテゴリー	使用の可/不可	内容
Specialized	スキルの使用によって経験値を獲得し、徐々に成長する	初期のスキルポイントに加算されるボーナスで、スキルの使用によって得られる経験値
Trained		
Untrained	使うことは可能だが、スキルポイントは増加しない	レベルアップ時に得られるスキルポイント(経験値とは異なる)によって、Trainedスキルにまで昇格可能
Unusable	使うことができない	

今からでも間に合う? ベータテストへの参加方法

現在のところ、ベータテストへの参加申し込みは締め切られている。Turbine Entertainment Software社のホームページ(http://www.turbinegames.com/)からNews Letter購読の申し込みができるので、再度テスターが募集されるまで情報を収集しておこう。ACクラスのネットワークゲームの場合、発売前には大規模なオープンテストが行われるはずである。



ベータテスターに配布されているCD-ROM。オープンベータテストは5月に開始されており、このベータテストのフィードバックを元にゲームの完成度が満足のいくものになった時、製品版がリリースされることになる



ベータテスターだけが参加できるACのプレイルーム。たまにゲーム開発者が顔を出すこともあり、自由な質疑応答が行われ[illegible] Zone によるゲー[illegible] イン[illegible]

自由度の高さが魅力の キャラクター作成システム

Heritage Group(種族)、Sex(性別)、Appearance(顔と頭髪)などの外見、Attributes(ステータス)やSkills(スキル)など、ACのキャラクター作成には設定項目が多いが、ゲームプレイに最も影響を与えるのはステータスとスキルの二つだ。自分好みのキャラクターが作成したければ、用意されている職業テンプレートに頼らず、"Custom Character"に挑戦しよう。ここでは、作成プロセスの順を追って、キャラクターの設定項目について紹介する。

① 種族

ACで選択できる種族は、欧米的な外見を持つAluvian、中近東アフリカ風の外見を持つGharu'ndim、アジア風の外見を持つShoの三つである。種族ごとに、選択できる目や髪や肌の色が決められており、別種族で同じ設定にすることはできない。この3種族は、一部に種族限定の装備品などがあることを除いて、ステータスやスキルなどに差はない。また、ファンタジー世界の定番となっているDwarfやElfを種族として選択することもできない。



② 性別



Maleは男性、Femaleは女性。外見上の違いだけで性別がゲームに影響することはない。

③ 顔と頭髪



顔は、目、鼻、口元の三つのパターンをモンタージュ風に選択して決定する。髪型や髪の色、肌の色、目の色など設定する項目は多い。実際のゲームプレイにおいては、外見上は髪と肌の色、ヒゲの有無ぐらいしか区別がつかない。ゲームプレイに影響する数値的な変化はなく、自分の好みで設定できる。組み合わせパターンが豊富なことから、ほかの大規模RPGのように同じ外見のキャラクターに出会う可能性は少ない。

④ 服装



帽子、シャツ、ズボン、靴の種類と色を設定できる。帽子は必ずしもかぶる必要はないが、キャラクター作成後にNPCベンダーに売れるので、冒険資金の足しにするつもりで必ず選択しよう。

⑤ 職業テンプレート



自分のProfession(以下、職業)を七つのテンプレート(Archer、Blademaster、Enchanter、Life Mage、Sorcerer、Rogue、Warrior)の中から選択する。また、"Custom Character"を選択すれば、ステータスやスキルを自由に設定することも可能。

⑥ ステータス

(Custom Characterを選択した場合のみ)



初期のステータスはすべて10になっており、270ポイントを好きなステータスに割り振ることができる。初期値は、Health(HP)が10、Staminaが10、Manaが5となっているが、ステータスを変化させることで増加していく。ステータスは、Strength(力)
Endurance(耐久力)
Coordination(俊敏性)
Quickness(器用さ)
Focus(知性)
Self(精神力)
の6種類が用意されており、設定値によってHealthやManaなどの値に影響を与えるだけでなく、スキルの初期値の計算にも使われる。

⑦ スキル

(Custom Characterを選択した場合のみ)

ゲームに導入されているスキルは、現在35種類。直接戦闘スキル、数種類の魔法スキル、アイテムに関するスキル、生産スキルなどがある。初期状態では四つのスキルがTrainedで、ほかはすべてUntrainedになっているが、50のスキルポイントを使って、希望するスキルをTrainedまたはSpecializedに昇格させることができる。スキルを昇格させるためには、スキルごとに設定されているスキルポイントを消費しなければならない。例えば、剣の技Swordのスキルポイントは8だが、攻撃魔法War Magicは16ポイントと、消費すべきポイント数が異なることにも注意したい。町で生産スキルの活動のみを行うなら別だが、冒険に出るなら最低でも1種類は近接戦闘スキルをTrainedにしておこう。



⑧ 名前と出生地

名前には、通常のアルファベットのほかに、スペースやTheまたはLordなどの単語も使用できる。プレイヤー同士でプライベートなメッセージを交換する際、キャラクター名をタイプする必要があるので、分かりにくい名前や長い名前は避けたい。ちなみに、ベータテスターたちの多くは、ファンタジー的な命名を好んで付けている。選択できる出生地は18ヵ所で、どの町を選んでも最初のゲームプレイに差が出ることはない。しかし、あまりにもプレイヤーが少ない町は、プレイヤーによってNPCベンダーに供給されるアイテムも少なくなるため、独力で良い防具や武器を手に入れなければならないことになるだろう。



ゲームの根幹となる戦闘システムの概要

ACの戦闘は、UOとEQを足して2で割ったようなインターフェースを持つが、従来のどのゲームにも見られないユニークな内容だ。戦闘は、経験値、アイテム、金銭、スキルを獲得するため、RPGシステムの根幹となる部分だけに、ゲームデザインの中では特に重要となる。ここでは、そのシステムについて紹介しよう。

戦闘開始には War Modeへ切り替えが必要

戦闘を行う際には、ハトのマークをクリックするか、キー(デフォルトでは@キー)を操作してWar Modeに切り替えなければならない。これは魔法を使う場合でも同様である。魔法を使用するには、Wandという魔法の発動体を装備しなければならず、そのほかの戦闘のためには武器に持ち換える必要がある。装備の持ち替えは、ショートカットを利用して簡単にできるようになっている。



画面の右下に現れるハトのマーク。War Modeの切り替えは、ここをクリックする

攻撃位置と振りの強さが設定できる武器による戦闘システム

武器を装備していた場合、武器の振りの強さを決めるバーと攻撃位置のボタンが配置されたウインドウが画面にポップする。スライドバーを操作することで武器の振りの強さを変更できるが、強く振る設定にした場合は、一振りにかかる時間が大きくなる。攻撃位置は、HIGH/MIDDLE/LOWのいずれかを敵の大きさに応じて選択できる。

武器のステータスには、ダメージとスピードの要素が必ず含まれている。ダメージは、武器そのものに対するスキルやStrengthなどが係数として演算されているようで、武器ステータスの最大ダメージ以上の数値が繰り出されることもある(クリティカルやキャラクターレベルが関与しているのだろう)。キャラクターのQuicknessについては、詳しいことは分かっていないが、多くのプレイヤーがQuicknessのステータスを重視していたことには注目したい。ちなみに、攻撃位置や武器の振りの強さを変更すると、戦闘アニメーションも変化する。



Repeat Attacksのチェックを入れると、直前の攻撃動作を繰り返す Auto Targetは、自動的に最も近くにいる敵に対してターゲットを合わせる便利な機能。多少距離があっても自動的に走り寄って攻撃を加える

戦闘と深くかかわる魔法のシステム

魔法には、①回復や防御力を高めるLife Magic、②攻撃魔法が中心のWar Magic、③武器や防具などに魔力を付加するItem Enchantment、④キャラクターのステータスなどを変化させるCreature Enchantmentの4種類がある。

魔法を使用する場合、魔法の発動体を装備しなければならない。通常は初期アイテムのWandでじゅうぶんだが、NPCベンダーで販売されているのを見たことがないので、後から魔法を覚えようとすると、発動体の入手に苦労するだろう。

Wandを装備し、War Modeへの切り替えと同じ方法で詠唱モードに切り替えると、画面に魔法ウインドウがポップする。武器による戦闘とは異なり、Repeat AttacksやAuto Targetのオプションはない。パワーバーの上に表示された魔法アイコンから唱えたい魔法をダブルクリックすると、魔法が発動する。

魔法の詠唱は、成功/失敗にかかわらず、Manaが消費される。各カテゴリーの魔法スキルの影響を受けており、詠唱に成功すればスキルに対する経験値が入る。魔法の燃料のようなものを示すパワーバーというものがあり、同じ魔法を連続して唱えると減り、じゅうぶんでなくなると魔法が使えなくなる。これは時間と共に自然に回復するが、強力な魔法を連続して唱えてパワーバーを消費しないようにしたい。

戦闘効率を高める ポーション、包帯、食料

魔法が使えなくても、ポーションでHealth/Stamina/Manaを回復させることはできる。包帯でHealthの回復、食料でStaminaの回復も可能だ。包帯を使用する場合は、Healingのスキルが必要である。武器と発動体の切り替えはショートカットで素早くできるが、これらのアイテムを併用すれば、さらに戦闘効率は高まる。



包帯はスキルがあるキャラクターであれば、多めに用意しておきたい。食料はモンスターからも得られるが、戦闘時にスタミナ切れで負けることがないよう、常に一つは所持するといい



War MagicのFlame Bolt Iをモンスターに対して唱えている画面。魔法を使用する場合は、あらかじめ詠唱する前にターゲットしておかなければならない



Life MagicのArmor Self Iを唱えている画面。下半身を見れば分かるが、詠唱時に石のようなビジュアルになる。Wandを手に持った冒険者は、お祈りをしているようにも見える

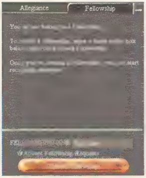
今までのRPGにはない AC独特のゲームシステム

まだまだ未知なる部分が多いACの世界だが、ベータテストに参加したことで、少しずつ全ぼうが明らかになってきた。ここでは、このゲーム独特のグルーピングシステムと魔法の作り方について紹介していこう。

ユニークな二つのグルーピングシステム FellowshipとAllegiance

Fellowship

ACのグルーピングシステムは、とてもユニークである。Fellowshipは、EQなどと同様のパーティーを結成するものだ。戦闘によって得られた経験値などが分配されるほか、Fellowshipメンバー内でのチャットも可能である。ただし、ほかのメンバーのHealthを確認するために、キャラクターをターゲットして「調べる」動作が必要となる。リアルタイムで戦闘をしている最中にこれらの操作を行うことは、専業のヒーラーでもない限り難しい。EQのように明確なクラスの概念がないので、分業による専門化は今のところ期待できないのは残念だ。



Fellowshipの登録画面 Accept Fellowship Requestsにチェックしておかないと、勧誘されても自動的に拒否してしまう。促成パーティーの気軽さからか、一緒に冒険に行こうと誘われることが頻繁にあった

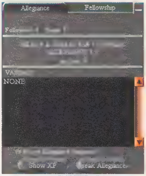
Allegiance

Allegianceは、別のゲームでいうギルドシステムに似ている。しかし、その機能は実質的で、名前またはチャットのためのギルドとは大きく異なる。

ある冒険者がAllegianceを設立して、そのメンバーを募集したとする。何人かの冒険者が勧誘に応じ、Allegianceに属すと、そのメンバーが獲得した経験値の10%が「自動的に」Allegiance設立者に入る。勧誘に応じた冒険者たちが別の冒険者を勧誘すると、新しく入ったメンバーが獲得した経験値の10%が勧誘した者に入る。勧誘者が末端の会員から獲得した経験値の10%も設立者に振り込まれる。

こうして上位会員は末端の冒険者から経験値の恩恵を受け、末端会員は上位会員からマジックアイテムなどの土産を得るという図式が成り立つ。中間の会員は、下位のメンバーから振り込まれる経験値を増やすために「勧誘」を推進するだろう。一度Allegianceのメンバーになってしまうと、なかなか抜け出せない魅力がある。Allegianceの末端会員が満足するためには、「情報」や「装備」を提供するなどして経験値を稼ぎやすくする必要があるだろう。このようにしてAllegianceは成立していくのである。

プレイヤー間の序列を作るようで、Allegianceが巨大化すれば、内部抗争も発生するかもしれない。こういう縦型の連携が気に入らないプレイヤーは、Fellowshipで仲間を求めればよい。



Allegnianceの登録画面。作りたてのキャラクターは、当然どのAllegianceにも属していない。ベータテストでは参加人数の関係上、ある程度のレベルになっても勧誘されることはまれであった

数万通りの組み合わせがある魔法の作り方

五つの組み合わせが基本

作成したばかりのキャラクターが持っている魔法は、あまり効果が期待できない粗末なものばかりである。ACには、魔法の材料を組み合わせて、新しい魔法を作成する機能がある。これを利用すれば、より強力な魔法や別の効果を持つ魔法を開発することができるのだ。

材料の組み合わせは、初期に覚えている魔法を参考にすれば仕組みが分かる。Metal Scarab／Herb／Powder／Alchemical／Wood Talismanの五つの組み合わせが基本となる。Metal Scrabは強さ、Herbはアクション、PowderとAlchemicalはPrefixとSuffix（魔法の属性）、Wood Talismanは対象を指定する材料となっている。これらの組み合わせを変えて、正しいFormula（公式）を作らなければならない。組み合わせは数万通りあり、有効な魔法の数は数千とも言われている。



手持ちの魔法を調べると、その効果やFormulaを知ることができる。これを基準にして魔法の材料を一つずつ変えていけば、ランダムにやるよりは手間がかからず新魔法が開発できるだろう

使用者が少ないほど効果が増す

ACでの魔法効果は使用者の数に影響を受け、その魔法を知っている冒険者が多いほど効果が低くなる。逆に、自分しか知らない魔法は、特に強い効果を得られるというわけだ。そのため、だれかに材料の組み合わせパターンを教えてもらうということは不可能に近い。せっかく自分が開発した魔法が周知のものとなれば、価値が下がってしまうからだ。従って、魔法の開発は独自にやらなければならない作業となる。

最近になって新しく導入された仕様によれば、同じ材料の組み合わせも、アカウントが異なれば無効になった。つまり、Formulaの秘匿性が高まったということだ。逆に言えば、簡単な魔法でも自分で開発しなければならないことになった。

魔法開発の成功率は、作ろうとする魔法のカテゴリーに影響を受ける。Life Magicの新しい魔法を作成しようとすれば、そのスキルがじゅうぶんでなければ成功しない。魔法の組み合わせが正しいものであっても、一度は詠唱に成功しなければ、自分のものとすることができないのだ。



魔法の材料のショップで買い物モードにしてから、魔法開発をすると効率的だ。魔法の材料は魔法を詠唱しても減らないが、魔法開発のTestで失敗すると、一部が失われることがある。材料の種類は、町によって変わるので、別の場所もチェックすると良い

ロールプレイに欠かせない感情表現など三つのTipsを紹介

現段階で分かった、製品発売後に必ず役立つと思われるTipsを三つ紹介する。プレイ開始当初は驚きの連続。知らない世界を手探りで冒険して集めた情報をお届けしよう。

Tips 1 Life Stoneで復活位置を変える

ACの世界でのキャラクターの死は、厳しいペナルティーが課せられる。まず、1回の死によって、ステータスとスキルが5%のペナルティーを受ける。このペナルティーは20分ごとに1%ずつ減っていき、1時間40分で元の状態に戻る。しかし、重ねて死んでしまうと、さらに5%のペナルティが追加される。現段階では、ログイン／ログアウトにかかわらず、死によるペナルティーは減少していくが、これを知らなかった筆者は町で何時間もぼんやり過ごしていた。

また、キャラクターは死ぬと、ランダムに所持していたアイテムや金銭を落とし、復活地点まで運ばれてしまう。落としたアイテムはだれでも拾うことができるので、できるだけ早く回収に行きたいものだ。町などにあるLife Stoneを使うと、死による復活地点を「その場所に」変更することができる。危険な冒険の前には、Life Stoneによる復活地点の変更を必ずしておこう。

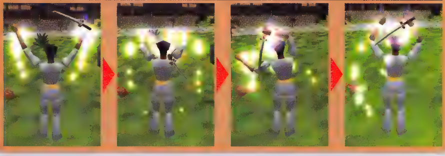
Tips 2 数十種類に及ぶ感情表現

ACには数十種類の感情表現コマンドがある。EQのWave(手を振る)やUOのSalute(敬礼)などのように、キャラクターのアニメーションを伴うコマンドだ。お祈りする(Pray)、あくびをする(Yawn)などのほかにも、拍手をする(Clap Hand)、指差す(Point)など、例を挙げればきりがない。WaveにHigh／Lowの2バージョンがあるのも、微妙な感情を表現するのに便利だろう。

筆者がほかのプレイヤーから教えてもらった驚きの感情表現は、YMCAである。このコマンドを入力すると、Village People(訳者注：日本では西城秀樹ですね)ばりのYMCAダンスを踊り出すのだ。いったいどんなシチュエーションで、どんな感情を表現するためのコマンドなのか想像もつかないが、これを知ったEQプレイヤーが、EQ内でもYMCAダンスをEmoteしまくっているとのうわさを聞いた。

このほかに、動作を指示するコマンドで「寝る」「座る」を繰り返し、腹筋運動をする体育会系のキャラクターなど、AC内でのロールプレイの奥深さに驚嘆する毎日である。

YMCA



腹筋



Tips 3 金銭は小切手で所持する

ACには金銭やアイテムを預ける銀行はない。大量の金銭は重いので、Trade Noteという小切手に交換して所持する仕組みだ。1100pyreals(pyrealはACでの通貨単位)で購入したTrade Noteを売却しても800にしかならないなど、重量は軽減されるものの手数料が大きい。1100pyrealsは1100burden(burdenはACでの重さの単位)だが、Trade Noteはわずか5burdenであるため、損すると分かっていてもTrade Noteを買ってしまう。

ACで導入される持ち家システムが稼働すれば、セカンドキャラクターに金銭やアイテムを安全に移すことができるとは思う。ただ、現段階ではどのようなシステムになるのか不明であるため、このような用途に適するかどうか断言できない。

これだけ手数料が高いと、商売っ気があるプレイヤーであれば1000pyrealsで売って、900pyrealsで買い取るビジネスを始めそうである。NPCベンダーだと文句も言われないが、果たしてプレイヤーによるTrade Noteの商売は成立するのだろうか？



Trade Noteには100、500、1000の少額のものから10万pyrealsのものまで多種多様だ。為替として扱うのであれば、もう少し手数料が安くないと使い勝手が悪い

海外ゲームの最新情報を

緊迫感が売りのコンバットアクションが1999年後半にかけて多数発売されるが、「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」がその先陣となりそうだ。このジャンルの人気を決定的にした作品の続編だけに注目を浴びている。そして、「DIABLO」が切り開いたアクションRPGのジャンルにも新たな刺客が登場する。これらの話題を中心に、今月もアメリカ発の最新ネットワークゲームニュースをどこよりも早くお届けする。

RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR

RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR
ジャンル　：コンバットアクション
開発元　：Red Storm Entertainment社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元　：Red Storm Entertainment社
発売時期：1999年9月
日本
発売元　：マイクロマウス
発売時期：1999年9月
ネットワークサポート：インターネット、LANで16人まで

人気のコンバットアクション「RAINBOW SIX」の第2弾に当たる「ROGUE SPEAR」。ニューヨークのメトロポリタン美術館やボーイング機を舞台にした人質救出作戦を手始めに、ロシアのマフィア団や中東のテロリストなどが関連した大事件を解決していく。前作でテロリストグループの制圧に成功したRAINBOWチームは、対テロ部隊としての世界的な名声を勝ち得た。プレイヤーはこのチームのリーダーとしてメンバーを率いて、さらに難しいミッションをこなすことになる。第1ミッションがいきなりコソボ紛争で始まるように、極力ミッションを時事に合わせて制作しており、より現実に近づいたゲーム内容となっている。ミッション数は18で、16ヵ所のロケーションが用意されている。

今回は、400を超えるキャラクターアニメーションを追加し、しゃがみ歩きやのぞき見などの動作も新たに取り入れている。また、AIを大幅に改良することで、敵や人質の動きもさらにリアルなものになっているようだ。狭い場所で仲間のキャラクターが邪魔になる点など、前作のシングルプレイでの致命的な問題はもちろん解決しており、さらにスムーズで緊張感のあるミッションになるだろう。

行動を事前に打ち合わせするブリーフィングシーンは前作とほぼ同じで、グラフィック自体もそれほど大きく変化していない。しかし、雪上でのミッションが追加されたことでゲームのイメージがずいぶんと変わった。雪の色調に合わせたスノースーツで極度に見分けがつきにくくなるのに加え、降雪などの気象効果も取り入れている。さらに、息が白い気体となって吐き出されるのが相手側から見えたり、足跡などが残るために追跡ができるようになるなど、新しい状況に合わせた細かい演出が見受けられる。ファン待望のリプレイモードも追加され、武器だけではなく、対テロ工作用ツールなども数多く使用できるようだ。


Barrett M95


H&K USP 0.40


H&K USP 0.40 SD


Benelli M1 Tactical 12 gauge


Berretta 92 FS

ROGUE SPEARに登場する武器の一部。スナイパー用の武器が多いのも本作の特徴だ







ボーイング747型機を忠実に再現したミッション。最終段階では迅速に突入して乗客の安全を確保しなければならない



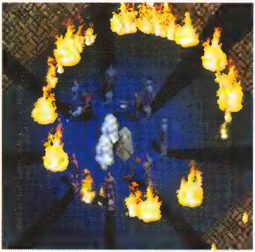
ここが注目ポイント!

リプレイモードでは、ミッションごとに撮影されたシークエンスを、仲間のキャラクターの視点に自在に変更して再生できるという。テロリストや人質の視点にも切り替えることが可能というから驚きだ。

最速紹介!!

NOX

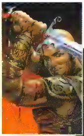


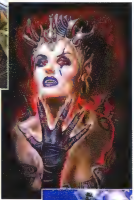


開発当初からマルチプレイを念頭に置いて制作されている。ランダムにクエストを発生させるシステムも採用する

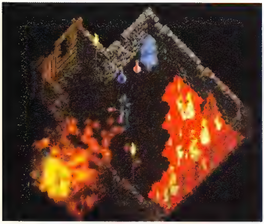
True Visionシステムを採用しているので、木や障害物の裏が陰になっている。ここに潜んで敵を不意打ちするというプレイにも使えそうだ

NOX	
ジャンル	：アクションRPG
開発元	：Hyperion Technologies社
アメリカ	
発売元	：Westwood Studios社／エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1999年末
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：Westwood Onlineでのサポートなど









ヘルスとマナのパラメータを持つキャラクターが、ダンジョンや城内に潜入し、モンスターをけ散らしながらアイテムやスペルを集めていく。「DIABLO」の登場でもはや定番となったアクションRPGの基本を踏襲しつつ、ゲーム内容を究極まで煮詰めた「NOX」。「コマンド＆コンカー」シリーズでおなじみのWestwood Studios社が贈る、初のマルチプレイ対応RPGである。NOXというのはこのゲーム世界の名称で、同社お得意のムービーを織り交ぜながら壮大なストーリーが進行していく。

最大で8人（うわさでは32人!）までをサポートしたマルチプレイでは、デスマッチやキャプチャーザフラッグ、キングオブザヒルといったアクションゲームで人気のゲームモードが用意されている。もちろん、協力し合ってダンジョンを冒険するオーソドックスなモードもあるし、RPGの特性を生かした"宝探し"のような新しいモードも構想されているのだ。

NOXはアイソメトリックのカメラ視点だが、DIABLOや「ULTIMA」シリーズと比較してかなり高い地点から見下ろした画面になっている。色彩もDIABLOよりは明るめで、雰囲気的にはULTIMAに近いと言えるだろう。デモから判断する限り、ゲームの展開は全体的に速いようだ。

このゲームで特筆すべき点は、武器よりも魔法を主体にした戦闘になることだろう。シングルプレイでは、主人公のモンクが、赤（火炎系）、緑（天災系）、青（幻想系）の三つの魔城を冒険し、それぞれの最上階にいるウィザードに挑戦する。この過程で、キャラクターは八つのレベルに分かれた魔法を学び取っていき、最終的には白の魔城にいるマスターウィザードと戦うことになる。スペルのスクロールはマップ内に点在しており、100種類以上もある中から、プレイヤーの好みに合せた五つを選び出す。この五つの魔法のコンビネーションを工夫して、さまざまな状況下での戦闘に対応しなくてはならないのだ。戦闘では多種多様な武器も使用できるが、中にはわなを仕掛けるという間接的な攻撃アイテムもあるようだ。

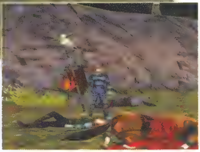
ここが注目ポイント!

暗い場所をろうそくの明かりで照らしたり、壁をぶち壊したり、火を水で消したりというインタラクティブ性がかなり高いゲームとなるようだ。

Japan Premiere

HERO'S JOURNEY





10数年にわたってネットワークRPGを扱っているメーカーが制作しているだけに、このジャンルのゲームのノウハウがじゅうぶん生かされた作品に仕上がるだろう

「GEMSTONE Ⅲ」や「DRAGONREALMS」など、古くからMUD型のネットワークRPGを手掛けてきたSimutronics社は、最近では989 Studios社から発売された「CYBERSTRIKE 2」を開発している。このメーカーが原点に戻って制作しているのが、「HERO'S JOURNEY」と呼ばれる完全ネットワーク仕様のRPGだ。現段階では細かな設定がまだ決まっていないため、背景となるストーリーははっきりしていないのだが、ゲーム世界の文明レベルはヨーロッパのルネサンス期に相当するようだ。このことから推測すると、ゴブリンやドラゴンがかっ歩するファンタジーの世界に、大砲などの初歩的な武器が登場する可能性がある。

ゲームで使用されている3Dグラフィック技術は相当なもので、3人称のカメラ視点でありながら、左右のローテーションに加えて、ズーム機能も完備している。ゲーム内のオブジェクトのほとんどがインタラクティブ性を有しているのも特徴で、オーク族が町を急襲した際の出火で、町全体が燃えてしまうことだってあるのだ。まだ詳しいことは分かっていないが、キャラクターの動作のアニメーションまでもカスタマイズできるツールが制作中であるという。従来チャットで行なっていた感情表現をすべてグラフィックで代用してしまおうという試みらしい。

マップはすべて"マップル"と名付けられた区画に分かれていて、1マップルで500人から1000人までもがプレイできるという。これでプレイヤー人口によってマップの大きさを調整したり、新しい世界を自在に広げて行くことも可能になるようだ。

HERO'S JOURNEY	
ジャンル	：RPG
開発元	：Simutronics社
アメリカ	
発売元	：Simutronics社
発売時期	：2000年中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：完全ネットワーク仕様

ここが注目ポイント！

インターフェースは非常にユニークで、オブジェクトをクリックするたびに違った種類のメニューが飛び出すようになっている。モンスターをクリックすれば、戦闘、魔法、検査などのメニューが選択でき、店の主人をクリックすれば、買うや売るなどのメニューが出てくるのだ。

GP 500

パソコンゲームとしては、おそらく最もち密なバイクシミュレーションになるだろうと期待される「GP 500」は、FIMからライセンスを受けた唯一のゲームソフトでもある。1998年度シーズンのGP 500を完全に再現し、14のサーキットに加えて、DoohanやBiaggiなど、FIM公認の24人のレーサーが実名で登場する。彼らの1998年度のデータが細かく計算され、それぞれの思考ルーチンに生かされているのだ。

ゲームモードは四つあり、サーキットを自由に選択して手軽に楽しむクイックモード、最初から最後までシーズンを戦い抜くチャンピオンシップモード、練習からウォームアップ、レースまでができるシングルレースモード、そして、一つ一つのサーキットに合わせたチューンアップとテストを目的とした、テスティング／プラクティスモードが用意されている。

フルシミュレーションでプレイすると、エンジンのセットアップからギア比、サスペンションやタイヤの選択に至るまで細かな調整ができる。ハンドリングは良いがエンジン特性に難のあるMcCoyのホンダ2気筒マシンなど、バイクによって性能がかなり異なっているので、この調整が勝敗を分ける大きな要因になる。

登場するサーキットの一つであるフィリップアイランドでは、路面とコース外の2cmの高低差まで表現するという凝り様で、バイクのレーシングゲームとしては、歴史に残るような作品になるかもしれない。

GP 500	
ジャンル	：レーシング
開発元	：Infogrames Melbourne社
アメリカ	
発売元	：ハズブロ・インタラクティブ
発売時期	：1999年9月
日本	
発売元	：マイピック
発売時期	：1999年10月
ネットワークサポート	：インターネット、LAN、モデムで最大16人まで





1人称視点でプレイすることを前提に制作しているようだ。かなり操作が難しいゲームとなる可能性がある



ここが注目ポイント！

レーサーの思考ルーチンと忠実に再現されたバイクの性能のおかげで、さながら本物のレース中継を見ているようなリアリティーを感じることができる。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

FIFA 2000



FIFA 2000では顔も3D化されている。表情のアニメーションやヘアーカラーの変化などで、個性ある選手たちを表現している

海外製のスポーツゲームとしては、日本でも例外的に人気があるFIFA公認のサッカーゲーム。ゲームエンジンは前作からの流用ではあるものの、プレイヤーデータがアップデートされ、さまざまな機能が改良、または追加されている。

この新作の最大の魅力は、何といっても歴代の名選手でプレイできることだろう。歴史に残る42の名チームを再現しており、例えば、往年のペレのチームと現代のロナウドらのチームとで、世紀のブラジル対決が楽しめるのだ。また、シーズンの進行がより現実的なものへと変更され、複数のトーナメントを1年を通して戦うことができるようになった。

グラフィック面でも改良が見られ、選手同士の衝突やボディーコンタクトなどもさらに細かく再現されている。これに加え、選手の顔のアニメーションが加わったことで、リプレイなどでさらに表情豊かな選手の様子が見られるようになっている。また、トラッピングからのボールのコントロールがよりスムーズになり、操作性も向上している。さまざまなフェイントの動きから、ボレー、ヘディング、シザーキックからピンポイントパスに至るまで、選手が繰り出す妙技も増えたようだ。セットプレイもプレイヤー側で細かくコントロールすることが可能になった。

ここが注目ポイント!

チームマネージメントでは、国内リーグと国際トーナメントを平行してプレイすることができるようで、プレイヤーのマネージメント能力が問われることになる。



FIFA 2000

ジャンル：スポーツ
開発元：エレクトロニック・アーツ
アメリカ／ヨーロッパ
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年10月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：最大20人まで

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED



ニューオリンズの古本屋兼探偵のガブリエル・ナイトとその秘書グレース・ナカムラのコンビがオカルト事件を解決していく、人気アドベンチャーシリーズの最新作。今回はフランスの小村で伝承される吸血鬼伝説がテーマである。舞台となるレンヌ・ル・シャトーはフランス南部に実在する場所で、"ソニエール司祭のなぞ"で有名な地である。これはちょうど100年ほど前、この農村に移り住んできた貧しい司祭ソニエールがこの村の教会で発見した古文書の暗号を解読したことから始まる数々のミステリーで、彼はハプスブルグ家から戦争資金の提供を要請されるほどの金銭を手に入れた。その金の出所はだれにも分からなかったが、彼の臨終の際には聖職者としては例外的に死の許しを請うことなく亡くなったとか、彼の死後になぞの会葬者の一団が現れたとか、とにかく彼の周囲はなぞだらけだったのだ。レンヌ・ル・シャトーはまた、旧聖書や暗黒時代の聖堂騎士などにまつわる伝承も多い。

前置きが長くなったが、「GABRIEL KNIGHT Ⅲ」では、この村で起こった数々のミステリーを下敷きにした、大人向けの本格的なストーリーが楽しめるようだ。この村に住む旧公爵家に招待されたガブリエルとグレースが、公爵の1人息子の警護を頼まれるというところから壮大なミステリーが展開していく。

キャラクターのモデリングやハイクオリティーなグラフィックによる細かな情景描写など、駆使されているグラフィックの技術レベルはかなり高い。カメラ視点を自在に変更して、容疑者の後ろに回した手のクローズアップを見ることもできるという。

このゲームでは、村のあらゆる場所でリアルタイムにストーリーが進行しているため、プレイヤーがその時どこにいるかによって違ったゲーム展開となるようだ。



誘拐、吸血鬼、聖堂騎士、聖杯、キリストの血統……。この村に伝わるさまざまな伝説と事件とが見事に絡み合って物語は展開する

ここが注目ポイント!

本文で紹介したカメラ視点の切り替えなど、明らかにアガサ・クリスティのドラマのような展開を意識している。とにかく観察という行為が重要となるので、グラフィックも細部にまで気を使って制作しているのだ。"机上の探偵"気分が存分に味わえる作品となるだろう。

GABRIEL KNIGHT Ⅲ: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

ジャンル：アドベンチャー
開発元：Sierra Studios社
アメリカ
発売元：Sierra社
発売時期：1999年9月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：シングルプレイのみ

Japan Premiere

ABOMINATION:THE NEMESIS PROJECT

突如、新種の伝染病が近未来のアメリカで猛威を振るい、司法・行政のシステムは崩壊する。その混とんとした状態の中で、暴力的なカルトグループ"フェイスフル"が驚くほどのスピードで台頭してきた。プレイヤーは、この危機から国家を救うために、遺伝子工学で伝染病の抗体を備えた8人の戦闘集団"ネメシスプロジェクト"を率いて、治安に当たることになる。しかし、カルト集団ばかりでなく、"ブラッド"と呼ばれるミュータントたちも彼らの行く手を阻むのだった。

「GANGSTERS」や今号のレビューでも紹介している「CUTTHROATS」など、評価の高い戦略シミュレーションを手掛けているHothouse Creations社がこのゲームを制作している。現在、このジャンルでは名作中の名作である「X-COM」シリーズの制作者を迎えて、急ピッチで作業を進めている。ゲームの雰囲気自体もX-COMと似ているようで、リアルタイムでのコンバットの合間には、ミュータントを研究し、彼らの技術を応用した武器などを作り出すことができる。

画面上のオブジェクトはインタラクティブ性を考慮して制作されており、車を破壊できたり、消火栓を爆破すると水が噴出したりする。これはゲーム中の駆け引きにも利用でき、車の陰に隠れている敵に車の爆発でダメージを与えたり、水に弱いミュータントに消火栓の水で攻撃を仕掛けることが可能なのだ。

ミッションはテンポの速い小さなマップで行なわれるものが多く、その総数はなんと300にも及ぶという。各マップには、一般人のNPCも存在しており、ミュータントから彼らを守るのも重要な任務である。中には、能力値の高いNPCもいて、ネメシスプロジェクトの一員としてリクルートすることも可能だ。モンスターは50種、そして、武器は150種以上も用意されている。マルチプレイモードでは、デスマッチや協力プレイに加えて、プレイバイメール方式での対戦もできるようだ。



ミュータントたちは、実は何千年もの間、カルト集団を隠れみのとして使って生き長らえてきたらしい。どうりで最近変な人が多いと思ったら……



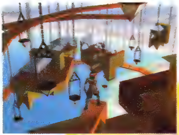
ABOMINATION:THE NEMESIS PROJECT

ジャンル	戦略シミュレーション
開発元	Hothouse Creations社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	1999年9月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	8人まで

ここが注目ポイント!

ネメシスプロジェクトのメンバーは、それぞれ個性的な特殊技能を持っており、だれを使ってどのように戦っていくかで、同じミッションでもまったく違うゲームとして遊べるようになっている。チームメンバーのパラメータは、戦闘の回数や成果によって刻々と変化していく。

PRINCE OF PERSIA 3D





幻想的でディテールに凝ったレベルデザインは非常に美しい。キャラクターのアニメーションは、気持ち悪いほど生々しい

今からちょうど10年前、Jordan Mechner氏によってApple Ⅱ用に制作された「PRINCE OF PERSIA」。当時としては画期的とも言える滑らかなアニメーションとユニークなゲームプレイ、そして、エキゾチックな世界観で大人気となった作品だ。その名作が同氏の手によって完全な3Dとなり、さらにスムーズになったキャラクターアニメーションを使用して生まれ変わる。

前作は横スクロール型のアクションで、絶妙に配置されたトラップによって心地よい緊張感が味わえたが、この作品では3Dになって、さらにスリリングな展開になるようである。

PRINCE OF PERSIAの舞台となるのは、『アラビアン・ナイト』のような寓話を基にした12世紀のペルシャの王国。スルタンの弟アッサン公は、しっと深い男で、自分の息子ラグノーに嫁がせるつもりだった姫が、別の王子と結婚したことに腹を立て、わなを仕掛けてその王子を捕らえた。王子はその獄舎から抜け出し、ラグノーに連れさられた姫を救出する冒険に出るのである。

Motion Factory社の「MOTIVATE」というアニメーションソフトのライセンスを受けおり、モーションキャプチャーして作成したInverse Kinematic Animationによって、飛ぶ、跳ねる、走るなど、さまざまな動きがスムーズに表現されている。弓矢などの遠距離用の武器もあるが、このゲームの主役は何と言っても剣技である。選ぶ武器によって、構えや攻撃の仕方も異なり、攻勢に転ずるタイミングの善しあしも戦闘に影響してくるという。

PRINCE OF PERSIA 3D

ジャンル	アクション
開発元	Red Orb Entertainment
アメリカ	
発売元	The Learning Company社
発売時期	1999年9月
日本	
発売元	ザ ラーニング カンパニー
発売時期	1999年9月
ネットワークサポート	シングルプレイのみ

ここが注目ポイント!

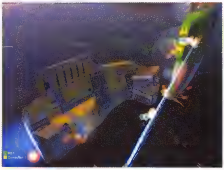
30種はある敵の護衛やモンスターたちと戦闘しながら、地下迷路、遺跡、砦など、30に及ぶマップを攻略していく。敵の思考ルーチンの出来も良く、プレイヤーのコンバットスタイルに合わせて戦い方を変化させるのだという。トラップの種類も豊富で、パズル性のある息詰まるアクションとなるだろう。

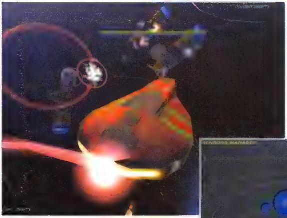


HOMEWORLD

ここが注目ポイント！

移動時に多用するMoveマップ（Mキー）とマップ全体が眺められるSensorマップ（Spaceキー）を使い分けて、ユニットを動かしていく。ユニットに極限までズームインしたときに、ドアの開閉や機関銃の動きまで細かく描写されているのが分かる







一度戦闘が始まると、その壮大な光景に圧倒されること請け合いだ。マップ全体の状況を把握したい場合は、Sensorマップを使うことになる

近年の急速な科学の進歩によって、祖先の秘密を知ることとなった惑星カラックに住むクシャン人。その民族が、タイーダン人に略奪されたという故郷（ホームワールド）を取り戻すため、宇宙へ乗り出していくというのが「HOMEWORLD」のストーリーだ。リアルタイム戦略シミュレーションを完全3D化した、まったく新しいタイプのゲームである。故郷である星に1歩1歩近づいていくという設定なので、死守すべきものは陣地ではなく、非戦闘員を載せた巨大母艦なのだ。

懸念されていた操作の難しさは、ホットキーの多用とカメラ視点変更の簡略化によって克服されており、新ジャンルのゲームをプレイしたかのような新鮮な印象を受けた。それでもキー操作に慣れるのに多少時間がかかるかもしれないが、大艦隊を3D空間の中で自在に操ることができ、今までのゲームでは味わうことのできなかった素晴らしい感覚をプレイヤーに与えてくれるだろう。攻撃や防御では、戦略に合わせてフォーメーションを自在に変化させることが可能で、遠征では燃料補給や修理を担うサポート用の駆逐艦も必要になってくる。ハイパースペースジャンプなどのエフェクトは鳥肌モノの出来栄えで、16ビットをサポートしたテクスチャーも非常に美しい。

クシャン、タイーダンのほかにも、なぞの種族がもう一つ登場し、マルチプレイモードでは、それぞれ28のユニットを使ってプレイできる。Sierra社が運営するWON.netにも対応し、資源の供給を自動的に行なうことで戦闘に集中させる“I Hate Harvesting”、敵ユニットを倒すことで資源が供給される“Bounty Hunter”、敵の母艦を拿捕するのが目的の“Carpe Diem”というゲームモードが用意される。また、Bot相手とのデスマッチや協力プレイなど、マルチプレイで設定できる項目がかなりある。ユニットが増える中盤以降の戦闘では、動きが遅くなるというレーテンシーの問題もあるのだが、目の前でリアルタイムに繰り広げられる迫力ある戦闘は、見て損のない代物である。

HOMEWORLD	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	：Relic Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Sierra社
発売時期	：1999年9月中
日本	
発売元	：ツクダシナジー（日本でのタイトルは未定）
発売時期	：1999年秋
ネットワークサポート	：LAN、インターネットで最大8人まで

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック



Ensemble Studios社の新社屋移転パーティーの席上で、Chris Tayler氏（Gas Power Games社）と談笑するJoe Ybarra氏（写真右）。この日、彼はJohn Romero氏（ION Storms社）と組んでAge of Empires Ⅱのチーム対戦をしたが、対するShelly・Tayler組に粉砕されてしまった。

7/7　id Software社に何が起こっているのか？

1999年6月初頭にid Software社を抜けたBrian Hook氏に続き、「QUAKE」シリーズのレベルデザイナーとして活躍していたBrandon“KillMe”James氏も6月25日をもって同社を退社していたことが明るみに出た。James氏はその理由について、自分自身を見つめ直す時間が欲しかったとのみ表明している。id Software社では新しいデザイナーの雇用予定は現在ないと発表しており、「QUAKE Ⅲ ARENA」の開発の遅れも懸念されている。

7/8　マイクロソフトのBattletech関連ゲーム第1弾のうわさ

「MECHWARRIOR」シリーズで有名なFASA Interactive社を1999年初めに買収したマイクロソフト。同社が開発しているという「BattleTech」の世界観を用いた新作のうわさが浮上してきた。この作品のタイトルなど詳細はまだ公表されていないが、大空を舞台にパイレーツが活躍する「CRIMSON SKIES」を基にしたアクション／シミュレーションとなるらしい。2000年後半以降のリリースが見込まれている。

7/13　エレクトロニック・アーツのネットワークゲーム戦略

「マジック・ザ・ギャザリング」などのカードゲームでおなじみのWizards of the Coast社が、エレクトロニック・アーツと提携。マジック・ザ・ギャザリングのデザイナー、Richard Garfield氏が陣頭指揮を執り、ネットワーク対応のカードゲームの制作が開始される模様。マジック・ザ・ギャザリングそのものになることはないが、ゲーム外でのトレーディングなどが可能になることはじゅうぶん予想できる。

7/15　伝説のゲームデザイナーがEnsemble Studios社に参加

Ensemble Studios社の新社屋移転パーティーにおいて、業界17年のベテランデザイナー、Joe Ybarra氏の入社が発表された。Ybarra氏は「MULE」や「BARD'S TALE」など、30本以上に及ぶ名作の開発に携わるという経歴を持つ古参のデザイナー。今後はベータ段階に突入している「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」の制作で、Bruce Shelly氏の片腕となりつつも、新作の企画を手掛ける予定。

7/26　ポケモンがパソコン市場にも進出

「PRINCE OF PERSIA」や「MYST」を販売するThe Learning Company社は、ポケモンを使った2作のパソコンソフトを制作中であることを発表した。1999年秋にリリース予定だが、どういった形のソフトになるかは不明。アメリカでも、ポケモンは10歳以下の低年齢層に絶大な人気があるため、ゲームソフトではなくエデュテイメントに近い作品になるかもしれない。

7/27　Guillemot社のThrustMaster社買収

フランスのハードメーカーGuillemot社は、ジョイスティックのTOP GUNやホイールのNASCARシリーズなどの周辺機器を開発、販売しているThrustMaster社を1500万ドルで買収したことを明らかにした。Guillemot社は3Dアクセラレーターで有名だが、もともとコントローラーなどの周辺機器も販売しており、アメリカではThrustMasterのブランド名を残して経営の強化を図る。



Play Online

インタビュー with

アクションRPGの新たなる旗手役となる「REVENANT」を制作中のCinematix Studios社に取材を敢行。気になるマルチプレイモードの内容にも迫る。





砂漠の真ん中に存在する、不死鳥の都フェニックス。その近郊都市であるメサという街に、「REVENANT」を制作中のCinematix Studios社はある。市街地から1歩足を踏み出せばサボテンが乱立するようなこの場所に、ゲーム開発会社があるというのは意外な話だ。Cinematix Studios社は、公式にはREVENANTで第2作目となる新興のソフトハウスで、1996年には「TOTAL MAYHEM」というリアルタイム戦略アクションも制作している。果たして、この会社が手掛けたRPGとはどのようなものになるのか。そして、気になるREVENANTのマルチプレイはどんなものになるのかを、Cinematix Studios社の社長兼リードプログラマーであるBenjamin Cooley氏に取材してきた。

Play Online（以下、**PO**）　TOTAL MAYHEMは、部隊式のリアルタイム戦略アクションでしたが、近ごろでは珍しい"完全ガレージ制作"だったらしいですね。

Benjamin Cooley（以下、**BC**）　実は、作ったのに買い手が見つからなかったソフトを含めると、これが第3作目に当たるんですよ（笑）。当時のメンバー、と言ってもそのころは4人しかいなかったんですが、みんなまだ兼業でゲーム制作をしていたので、夕方6時に集まっては朝まで没頭するという不規則な生活でしたね（笑）。

PO　今回、なぜまたREVENANTというRPGの制作に乗り出したんでしょうか？

BC　REVENANTのアイデアが出てきたのは、ちょうどTOTAL MAYHEMの開発が終わるころであると同時に、「DIABLO」の発売を目前に控えたころでした。アメリカではその当時、RPGは下火のジャンルになっていて、あまり競合タイトルが無かったこと。それから、何よりRPGが好きな連中が多かったことが主な判断材料でしたね。デザイナーの中には、テキストベースのMUD（マルチユーザーダンジョン）ゲームを制作していたことのある者もいるんですよ。



Benjamin Cooley

現在「REVENANT」を開発中の、Cinematix Studios社社長兼リードプログラマー。REVENANTの制作マネージャーも務める。アリゾナ生まれのアリゾナ育ちで、同社設立前はフェニックス近辺で、データベース管理などの仕事に従事していたという。オフタイムにはオフロードレースも楽しむそうだが、最近は過労で休みも余り無く、胃も痛むのか食事制限という憂き目に遭っている。

PO　しかし、やはりDIABLOとは比較されがちですよね。

BC　まぁ、アイデアはその前からあったにせよ、影響を受けていないと言えばうそになりますね。とにかく、DIABLOの成功が、REVENANTを制作する決意を下す理由になったのは確かですが（笑）。

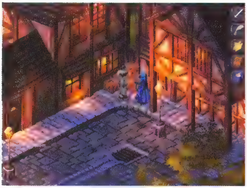
PO　大まかなストーリー復習をしておくと……。

BC　アクイロンという島がある世界アールは、魔物によって征服されています。アクイロンの女王アンドレアまでが誘拐されてしまい、国王テンドリックが、すでに死亡している勇者ロークをよみがえらせる（英語でrevenant）わけなんです。

PO　俗に言うプリンセス救助ものでしょうか。

BC　ただ、1万年の眠りに就いていた主人公が、無理やり死の床からよみがえらせられるわけです。ほかの作品のように、自分から進んで冒険に出て行くのではない、という部分で普通ではないですよね。主人公の過去なども含めて、心のもつれも描ければと思っているんです。それから、協賛のデザイナーとして、『エイリアン』や『スターシップ・トゥルーパーズ』『スター・ウォーズ』とさまざまな有名映画のコミック作品を手掛けているDen Beauvais氏に参加してもらっています。キャラクターのデザイン面から、ゲーム全体の雰囲気を決定するのに貢献してもらったんです。これにわれわれのアニメーションやタイルセット技術を加えていますので、いったんREVENANTをプレイしていただければ、このゲームがどれだけDIABLOとは違うものかがお分かりいただけるでしょう。

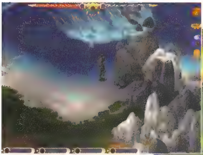
TOTAL MAYHEMでは4人だったという開発メンバーも、ここ数ヵ月の間に20数人へと膨らみ、急ピッチで制作が進んでいるようだ。「DIABLO Ⅱ」より早く出したいという思惑があるにせよ、見るたびに仕上がりが良くなっているのが分かる。Cooley氏の言葉どおり、少しREVENANTをプレイしてみれば、このゲームがどれだけDAIBLOとは違うかが理解できるはずだ。

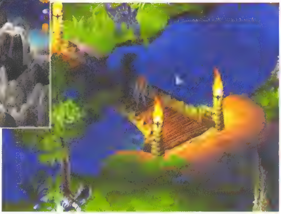


主人公の拠点となるMisthavenの街。REVENANTには、時間の概念が取り入れられていて、夜が訪れたり、旅のための食料を買出しする必要があったりする

いったんREVENANTをプレイしていただければ、このゲームがどれだけDIABLOとは違うものかがお分かりいただけるでしょう

Benjamin Cooley





アクイロンの島から出ることはないというが、森林、ダンジョン、遺跡、洞くつなど、ロケーションは豊富だ

PO デモをプレイさせていただいてよく分かりましたが、REVENANTのキャラクターアニメーションは本当に豊富ですね。

BC 企画段階でスプライトベースの2Dアニメーションでは限界があるのを感じていましたし、優れた3Dアクセラレーターが登場するようになりましたからね。当時はキャラクター3体くらいが画面に出てるだけでフレームレートが落ちたりしましたが、おかげで現在ではスムーズに表示できるようになっています。カラーライティングと合わせて、3Dアクセラレーターの恩恵は多大なんですよ。

PO アニメーションのパターンはどれくらいあるんですか?

BC アニメーターたちがマニアックに作り過ぎてて、もう把握できなくなっているんですが……(アニメーターの1人を捕まえて聞きただす)。ふーん、現在のところ主人公で200種、通常のモンスターやノンプレイヤーキャラクターなら各50種類くらいのようです。多分、これくらいの数字に落ち着くんじゃないですかね(笑)。

PO かなり作り込んでますね。200種類って、どんなアニメーションがあるんですか?

BC 会話シーンなんかもバラエティーに富んでいるんですが、戦闘には一つの武器カテゴリーに3種の基本動作があります。剣を取ってみても、切る、突く、振り下ろすという3種類の動きが、それぞれA、S、Dキーに割り振られています。連続入力でコンボプレイも繰り出せるようになっていますし、インタラクティブムーブとわれわれが呼んでいる特殊攻撃もあるんですよ。

PO インタラクティブムーブ?

BC ええ、マルチプレイで4人のキャラクターがいるのはご存じでしょうが、それぞれがブレーンバスターとかの必殺技みたいなものを持っています。A、S、DキーのいずれかとShiftキーを同時に押すことで繰り出せるんですが、どんな技が出るかっていうのは、あいにくランダムになっています。

PO なるほど。アクションの比率が高そうですね。

BC はい。シングルプレイで7割がアクション、3割が会話やパズルって感じでしょうか。私自身はパソコンのRPGのファンなんですが、デザインチームの連中はみんなコンシューマーゲームのファンなんです。戦闘システムでは格闘ゲームの影響を受けてるのもよく分かるでしょう。攻撃や防御も、プレイヤーのクリックや操作が反映される、リアルタイム方式なんです。

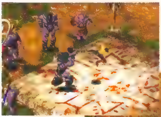
PO 魔法は自分で組み合わせて使用する方法のようですね。

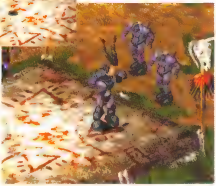
BC 12種類のタリスマン(護符)が各地に点在していて、それを探し出すのもゲームの目的の一つではあります。そのタリスマンは、一度入手するとずっと保持できるものなんですが、どの組み合わせでどの魔法が使えるのかは、スクロール(巻物)を入手して調べる必要があるのです。もっとも、時間をかけて自分で試すこともできますから、それはプレイヤー次第ですね。魔法は30種類で、さらにそれぞれにバリエーションを持たせるようにしています。

豊富なアニメーションは、REVENANTの世界を非常に生き生きとさせているのは確かだ。のけぞるように倒れるモンスターたちもいれば、プレイヤーキャラクターはダメージを受けると、吹っ飛ぶように転がりながら後退する。プレイヤーキャラクターだけでなく、モンスターにも、それぞれ数種のフィニッシュムーブ(決め技)が用意されているから驚きだ。

PO このゲームでのスキルや経験値は、どういうシステムなのでしょうか。

BC スキルは12種類ですが、ロックピッキング(かぎ開け)などを除いては、ほとんどが戦闘用のものなんです。特に、マルチプレイでのキャラクターバラ





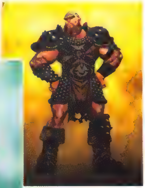
必殺技で繰り出した飛びげり、そして敵のブレーンバスターを受けているシーン。アクションがとにかく豊富で、開発者が格闘ゲームの影響を受けたというのがよく分かる。また、コンボプレイはA、S、Dキーのいずれかを複数回押すことで繰り出せる



Morganna (Assassin)



Navarro(Sorcerer)



Bayne(Mercenary)



3Dアクセラレーターの恩恵を受けたスペルの照明効果は、非常に美しい。種類も攻撃や防御、ステータスを向上させるものと豊富にある



ンスの取り方については、会議で何度も何度も話し合いましたね。このゲームは、レベルポイントであるプライマリーバリュー、それからステータスや武具などのセカンダリーバリューの二つの基準があるんですが、基本的にわれわれでバランス取りに重点を置くのは、プライマリーバリューにしようということになりました。

PO レベルとスキルの向上についての違いは?

BC レベルについては、例えばモンスターをこれだけ殺せば、どのキャラクターもここまで経験値が上昇する、というシステムです。スキルは、使用する武器や魔法によって向上しますが、キャラクターの職業によって、能力が上がりやすいもの、上がりにくいものがあるわけです。つまり、どのキャラクターでも、一応は同じ武器や魔法を使うことができますが、キャラクターによって、いくら使い込んでも向上しにくいものがあるんですよ。逆に言えば、例えば女性キャラクターであるローグなんかはステルス能力が優れているんですが、ほかのキャラクターでも、失敗が多いにせよ、ステルスを使って忍び寄ることができるんです。

PO レベルの向上ほどは、スキルの向上による能力変化は起こらないということですね。

BC そうですね。そのレベルに到達していないと、使用できない武器や魔法があります。レベルは最大値が30までで、その後は数値が向上しても、能力は固定されるようになっています。

PO モンスターは何種類くらい登場するのでしょうか。

BC 計画では42種類で、4種類のボスキャラクターが存在します。ものによってはバリエーションもありますが、ほかのゲームのようにはならないでしょうね(編集部注:おそらくDIABLO Ⅱのように違う色や種類の武器を持った同一種の登場、という意味)。NPCの中には、猫族の武器商人やサイクロップ(一つ目の巨人)のかじ屋など、異種族のキャラクターも存在するんですよ。



ロークが多様なアーマーをフル装備したときのモデル。ゲーム中には総計37セットが登場するらしい。頭、胸、手、足、靴の各部位で構成されている



登場する個性豊かなNPCは、50人程度となる予定だ。あまりにもせりふが多いため、本誌編集部員も町男3(仮)の役で参加している



ゲームには12種類のタリスマンが登場し、それらを組み合わせて魔法を作り出す。このほかにも、ドクロ型の三つのタリスマンが存在するようだ。ドクロのタリスマンには、それぞれ人の名前が付いているようだが……

Cooley氏は、ポリゴンキャラクターを使用したことによるたった一つの後悔があるとすれば、キャラクターが小さくなってしまったことなんだと言う。以前はREVENANTを完全3Dのゲーム、つまり「トゥームレイダー」のようなゲームモードで楽しめるようにも開発していたのだそうだ。なお、その作り掛けのバージョンをチートモードで仕様化する可能性があるという、驚きの事実も確認できた。

果たして、気になるマルチプレイモードはどうなっているのだろうか。

PO では、マルチプレイ関連のお話も聞かせてください。

BC 実は、実際に手を付け始めたのがこの春先だったんですよ。ロサンゼルスの専門会社の人材を派遣してもらって、協力してもらっているのです。

PO それは、以前はマルチプレイモードが念頭に置かれていなかったということなんですか?

BC 考えてなかったわけではないのです。ただ、かなり初期の段階で、ストーリーや会話によるゲームの進行を重視していたゲームプレイを、そのままマルチプレイに持ってくるのは難しいんじゃないかという判断はしていました。でも、その後、ゲームの仕様を何度か変更したことで、マルチプレイにも対応し得るゲームになっていったんです。よく誤解を受けているようなんですが、マルチプレイはわれわれがホストサーバーを管理するというものではなく、クライアントの1人がホストになって遊ぶという形なんですよ。

PO ゲームモードは?

BC デスマッチと協力プレイを用意しています。とはいえ、これはホストになった人によって臨機応変に設定を変えることが可能です。デスマッチでの全員殺し合いにしたければそうすれば良いですし、特定のキャラクターを攻撃できるようにして、チーム対戦なんかもできるんです。

PO その辺り、ホストの権限がMUDのシステムに近いですよね。

BC ホストに管理されるわけですから、チート行為や悪質なプレイなんかも削除できます。また、パスワード方式を採用しているので、事前に電子メ



シングルプレイの会話は選択方式で行なわれる。イベント自体はそう多くはなく、ゲームプレイはアクションに重点が置かれているようだ

NEWS Summary



Benjamin Cooley氏と、相棒に当たるJong-Beum Yoon氏。Yoon氏は大学留学の末、アメリカに居着いてしまった韓国人で、Cooley氏と社長業務を兼任している



マルチプレイ用のキャラクター設定画面。武器やアーマーがかっこいい。もちろん、これらすべては通常のゲーム画面に反映される



マルチプレイモードにおいては、ゲームのホストとなるプレイヤーが細かい設定をすることができる。ゲームパスワードの方式で、他人の乱入も防ぐことができるのだ

ールなりを使って仲間同士でパスワードの交換をしていれば、他人の介入を防ぐこともできるわけです。

PO 最大プレイヤー数が4人というのは、最近のゲームでは少ないような気もしますが。

BC ただ、ファイルのデータを書き替えさえすれば、アイドス・インタラクティブからのサポートは受けませんが、4人以上でプレイすることは可能です。つまり、アイドス・インタラクティブ側でテストを実施し、確認するのは4人までのマルチプレイですが、プレイヤー側がリスクを負うなら、5人だって20人だって同時プレイできないことはありません。

PO シングルプレイのマップでプレイするのでしょうか?

BC いえ。シングルプレイのマップには登場人物やせりふが多いですから、マルチプレイ用のマップとしては再利用しづらいんです。そのために、協力プレイ用のクエストマップを一つ、デスマッチ用の小さなマップを3、4種類用意する予定です。

PO シングルプレイ用のキャラクターはマルチプレイでも使えるのですか?

BC 共有は考えていません。もっとも、これもホストが調整できますから、みんなでレベル5のキャラクターを作ってゲームを始めたりしてもいいんですよ。

この後見せてもらったLAN上でのゲームは、残念なことにまだじゅうぶんに遊べる状態ではなかった。リアルタイムの戦闘であるがために、レーテンシーの状態にも左右されやすいという難点をどこまで克服できるかが、今後の開発のポイントとなってきそうだ。

さて、話を戻すと、REVENANTのゲーム世界には街が一つしかないが、ダンジョン、洞くつ、遺跡、ジャングルなどさまざまな地形が登場する。

PO さっきオートマップ機能を見せてもらいましたが、あれは以前には無かった機能ですね。

BC ええ。すごく新しくて、現在のデモバージョンでもまだお見せしてないものなんです。DIABLOのような画面の上にマップをかぶせるのは避けたかったんで、戦略シミュレーションのようなタイプのマップを開発しています。ただ上から見下ろした形のマップではなく、見ている画面をそのまま圧縮させたものです。

PO 倍率はどれくらいなんですか?

BC マップ全体をカバーできるような大きなものから、ほぼメインスクリーンのサイズにまで拡大することができます。

PO マップの大きさはどれくらいになるんでしょう?

BC そうですね。画面の大きさで40×40枚。それほど広いとは言えませんが、階層は最大で256段まで増やすことが可能です。

PO マップ自体は2Dのタイルベースですね。

BC TOTAL MAYHEMで開発したものなんですが、非常に柔軟で、タイルをつなぎ合わせていくというよりは、継ぎはぎを当てていくようなものなんです。タイルの上に別のタイルをかぶせることができるので、見た目が非常に細かくなっているんですよ。

PO レベルエディターとして公開することはあり得ますか?

BC ええ、もちろんです。デスマッチ用のマップなら簡単に制作できるでしょう。できればプレイヤーの皆さんに、256階層のダンジョン作成に挑戦してほしいですね(笑)。かなりの部分まで公開する予定なので、3D STUDIO MAXなどの3Dアニメーション制作ツールの使用経験がある人なら、新しいキャラクターを作成することも可能なんですよ。

PO そこまでやっちゃうと、REVENANT自体よりも良いゲームが出て来たりする可能性があるんじゃないですか(笑)?

BC それはそれで、楽しいと思いますよ(笑)。3Dシューティングゲームのモジュール(ユーザーが作成した追加マップなど)みたいなノリでウケてくれれば最高ですね。あぁ、それからわれわれも製品の発売後に、マルチプレイモードで使うためのキャラクターパックを制作する計画があります。新しいキャラクターをダウンロードしてもらう形になるでしょうね。

PO デモをリリースする予定はありますか?

BC 最近その方向で動き出しました。E3以来、REVENANTの出来に驚いたDIABLO IIの開発チームの連中から、ベータ版の催促が頻繁でね。1週間に3通くらいのメールをもらうこともあるんですよ(笑)。ぜひ、いろんな方面からの期待に応えられるように頑張りたいと思います。

インタビュー:奥谷海人



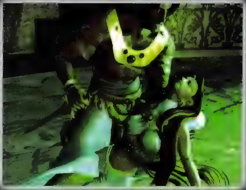
Cinematix社の開発全メンバー。カリブの湿気が砂漠の熱波と衝突した、地元民がモンスーンと呼ぶ蒸し暑い昼下がりだったが、全員ニコニコと外に出て来てくれた

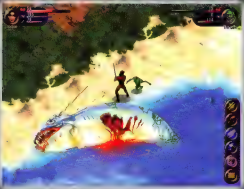
左隅に見えているのが、新しく追加された拡大/縮小可能なオートマップ機能。メイン画面が、そのままマップ化されているのが分かるだろうか?

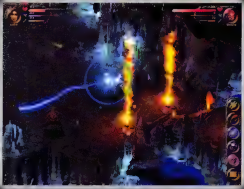


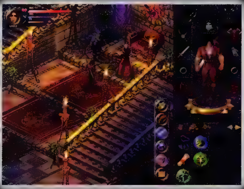


背景は、3Dで制作したものをビットマップ化したもの。タイル同士を重ねることができるので、非常に複雑な仕上がりに見えるという見事なトリックだ









失われた記憶。

アンドレアを救い出すため、地獄から蘇った

CINEMATIX

Windows® 95/98 完全日本語版


終わりなき戦い。
戦士ロークの過酷な冒険が始まる・・・
REVENANT
レブナント
10月発売予定
アイドス・インタラクティブ株式会社
ユーザーサポート：052-775-8380 月～金（祝祭日を除く）11:00～17:00
〒150-0012 東京都渋谷区広尾 1-10-4 越山LKビル 4F www.eidos.co.jp
EIDOS
INTERACTIVE

アクションの要素もフィーチャーされた
壮大なファンタジーRPGが到来

深遠なるレブナントの世界

ストーリーと時代背景

神々の戦争でもたらされた文明衰退の歴史

神々による戦争が絶えない世界アール。遠い昔、神々は自分の後押しする帝国を利用して、後の世に「大変動」として記憶されている大戦を引き起こした。長く続いたこの大戦によって、動物や植物さえもが自衛手段として強暴な機能を備えるようになる。神々の[illegible]やみの力が世界を脅かすようにもなり、その結果として人類は止めどもなく衰退していった。その混とんの中、人間族の間にも戦士たちで団結した集団が頭角を現し、やがてそのリーダーたちは「ワーロード[illegible]」と呼ばれて[illegible]定するようになる。

ゲームの舞台となるアクイロン島は、[illegible]

[illegible]ールの世界のはずれにある孤島でありながら、常に数々の敵に囲まれて生き永らえているのである。

ロークに課せられた使命と自らの過去

そんなある日、テンドリック国王の娘アンドレアが、変革の使徒によって誘拐される。敵国が絡んでいると考えたテンドリックは、過[illegible]図ろうともくろむのである。

[illegible]ら自分に備わっていた技術と魔力を回復していくに過ぎないのだ。[illegible]帝国のなぞに迫る“最終章の始まり”であるのに彼は気付く。彼がよみがえったのも、自らの過去も、見知らぬ王女を救出することさえも、[illegible]かっているのだ。

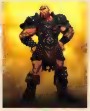
マルチプレイで選択できる4人の主要キャラクター



非情な“レブナント”
ローク・ディアヴェラム

使命を果たすためによみがえさせられた男。テンドリック国王から与えられた使命を果たすために、側近サードックの手によって地獄の底から召喚された。人間の感情が無いため、目的の障害になると感じたものに対しては、冷酷にして残忍に対処する。アンドレア王女の安否を追って、古代宗教を信奉するヤゴロとその一味に立ち向かう

裏切り者の汚名を被った過去の英雄
ベイン“アイアンハンド”ヴァンゲレン



ルガード国攻略で名をはせたパーシア国の将軍で、「鉄の腕」のあだ名で知られていた。しかし、民衆の苦しみに耐え切れずに祖国を裏切ったことで形勢が変わり、パーシアは1万人に及ぶ兵士を失う。以後、ベインはお尋ね者となり、北方の大地で略奪を重ねるようになった。巨漢で頭も良く、陽気な性格。武具の鑑定や武術に才能がある



禁断の魔法を会得した魔術師
ナバーロ・ド・ヴレイ・アルゼース

アジーマ国で王宮の主治医として従事し、古代魔術「アルゼース」を受け継ぐ男でもある。元から古代魔術に精通していたわけではないが、欺きや説得の術にも長けており、虚言で国王を惑わして国外放浪の身となった。各地を転々としながら魔術の修練に励み、東部一の魔術師であるとうそぶいている

美しき暗殺者
モガーナ

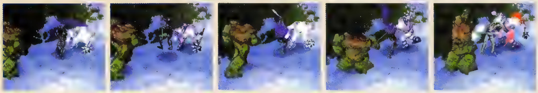


本名をニードラ・キャスティリアンと言うが、それを知る者さえほとんどいない孤独の美女。リシア公国のキャスティリアン家当主が愛人に産ませた子で、家名を汚すとして特権を取り上げられてしまった。その後、自国の内戦を機に暗殺者の集団に入り、暗殺者としてのたぐいまれな才能を開花させる。キャスティリアン家を含む貴族に憎悪を抱く

本格的なアクション要素 迫力ある戦闘シーンを公開

コンボプレイ

アーティックバーとは、アクイロンの親衛隊にのみ伝わる古代戦法のことで、基本的にはバイパス(下段)、アシャー(中段)、ムエルター(上段)の3ヵ所を攻撃する。A、S、Dキーにそれぞれの攻撃が振り分けられ、4段階にわたって上達していく。この写真は、連打によって繰り出される技で、一度上段攻撃を加えた後に、ジャンプからの振り下ろしをしたところ



インタラクティブムーブ

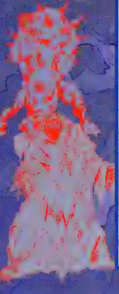
A、S、Dキーのいずれかと、Shiftキーを押すことで必殺技が出せる。オグロックがロークの首をつかみ、前方に投げ飛ばしたシーンである



魔法攻撃(ファイアウインド)

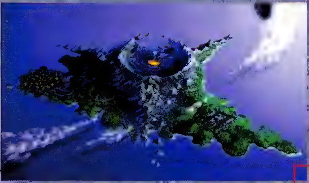
火の力をつかさどるSunのタリスマンに、ChaosとSoulを組み合わせることで発動される。二つの炎の輪が、画面いっぱいに広がっていく



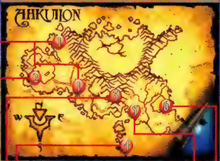


バリエーション豊かな地形にあふれるアクイロン島の冒険名所ガイド

レフナントの舞台となるアクイロン島は、豊かな美しい自然と、荒涼とした土地が同居した自然にあふれている。現在の人間には理解できないような地形が無秩序に形成されており、過去には偉大なる大帝国も繁栄したこともあるほどの場所である。しかしながら、長い歴史の中で人間の営みは衰退してしまった。現在のアクイロンには、腕力で成り上がったテンドリック国王によって築き上げられた城さい都市、ミストヘブンが島の西側に存在するばかりとなっている







1 森

島の西側は、うっそうとした樹海に覆われており、精霊系のクリーチャーが生息している。サブクエストやトレジャーも多い



森の中には、大木の中に住居を作って生活している人間もいる。見つけたら

2 ミストヘブン

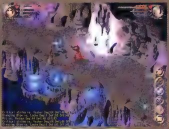
海に面した港がある、アクイロン島で唯一の街。外敵の進入を城壁に守られ、多くの町人や商人が住んでいる



人々の生活感にあふれている街、ミストヘブン。もちろん建物の中へ入っていくこともできる

3 洞くつ

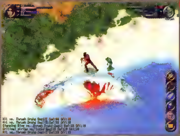
島の中央に位置する山の地下部分には、複雑に入り込んだ洞くつが広がっている。ここには、炎に覆われた住居や地下の湖も存在する。島の東側に抜けるための唯一の通路とされている



洞くつの内部では、突然地中から炎が

4 アクウナ島

現時点では最も離れた場所。この物語の舞台では、唯一海に隔てられた所でもある



海辺には、大魚の死体が打ち上げられていた。海を越えた場所には、果たして

5 カタコンベ

古代遺跡の奥深くにつながるダンジョン部分には、カタコンベと言われる地下都市が存在する。ヤゴロの教団がナクラノスを探している場所だ



カタコンベとは、地下墓地という意味を持つ。墓石が並ぶ地下では、スケルトンがはいかいしている。彼らも、ここに埋められた死者だったのだろうか

6 古代遺跡

古代アクイロンには帝国が繁栄していた時代がある。今ではジャングルに侵食されたこの場所には、古代の寺院や石像、ピラミッドが点在する



国内発ネットワーク

東京ゲームショウでPlay Online協力イベント



国内の最新作が集うゲームの祭典「東京ゲームショウ'99秋」が、9月17日から3日間開催される。PCコーナーは今回も設置され、そのメインステージで恒例のPlay Online協力イベントを開催することとなった。

今回は、マイクロソフトの最新コントロールデバイスとお勧めのゲームのステージを行う。3Dシューティングに特化して開発された「サイドワインダー デュアルストライク」をメインに、「サイドワインダー ゲームパッドプロ」を取り上げ、編集部お勧めのタイトルを使ってその魅力を解説する。イベントは40分程度で1日1回。開催時間は決定し次第、Play Onlineのホームページ(http://www.play-online.com)で告知する。

新デバイス二つは、春の東京ゲームショウではプレス向けにしか公開されていなかったもの。国内での一般公開はこれが初めてとなる。また、ステージでの紹介だけでなく、実際に触れてゲームを遊ぶことも可能だ。興味のある方はぜひ一度その手で確かめにきてほしい。

TGS出展予定タイトル一覧

タイトル名	メーカー
TOMB RAIDER 4	アイドス・インタラクティブ
LEGACY OF KAIN:SOUL REAVER	
レブナント	
未来開拓史 ウォーゾーン2100	
スターウォーズ・エピソード1 レーサー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス
セガラリー 2	
HALF-LIFE	ソース
Age of Empires II:The Age of Kings	マイクロソフト
Microsoft Flight Simulator 2000	
パンドラの箱	
MECHWARRIOR 3	マイピック

※出展タイトルは変更される可能性があります。

東京ゲームショウ'99秋

会　　期：1999年9月17日(金) 10:00～17:00
18日(土) 10:00～18:00
19日(日) 10:00～17:00
※17日はビジネスデー
一般入場料：当日1,200円、前売り1,000円。小学生以下無料
問い合わせ先：東京ゲームショウインフォメーションセンター
TEL:03-5512-3154　FAX:03-5512-3381

CESAホームページ　http://www.cesa.or.jp/

左下の抽選券でオリジナル賞品が当たる

今回は、会場に来てくれる読者のために、各社と協力して抽選イベントを企画した。抽選はビジネスデー以外の9月18、19日に実施。参加方法は、まず、このページ左下にある抽選券を切り取って、PCコーナーステージ裏にある受付まで持っていく。そこで合言葉「PCゲーム大好き」と言うと抽選に参加できる。

ほかでは手に入らないPlay Online特製ポロシャツをはじめ、オリジナル賞品を多数用意。空クジは無く、必ず何かが当たるので、来場の際にはぜひ立ち寄ってほしい。



特徴的なデザインのデュアルストライク。ライトユーザーが3Dシューティングをより快適にプレイできるように作られたものだ

カプコンがネットワークゲームに参入表明

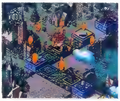
ハドソン、コナミに続いて、カプコンがネットワークビジネスへの参入を計画しているとの情報をキャッチした。ビッグタイトルを数多く持つメーカーだけに、この話は非常に気になるところ。早速同社のパブリシティチームマネージャーを務める永井淳一氏に取材を行った。

それによると、ネットワーク対戦可能なタイトルは、2000年に発売されるDreamcast版「ガイアマスター」が対応予定なのをはじめ、数タイトルが動いている。

ガイアマスターは、最大4人でのマルチプレイが可能なボードゲームだ。さいころを振って升目を進みつつ、土地を購入。ほかのプレイヤーの所有する土地に止まると通行税がとられる。基本的なルールはモノポリーだが、これに戦闘によって土地を奪い合ったり、コマとなるキャラクターに特殊能力を持たせるなど、さまざまな要素が加わっている。ターン制だと情報を常にやり取りする必要がないので、ネットワーク化は比較的簡単なのだという。

カプコンには「ストリートファイター III：サードストライク」(以下、スト III 3rd)をはじめ、対戦格闘ゲームが非常に多い。これらのネットワーク化の可能性についても聞いてみた。「対戦格闘はコンマ1秒の動きが勝敗を分けるゲーム。これをネットワークでやると、膨大なパケット量と回線の太さが必要になります。かなり前から研究しているのですが、そのまま移植するのは現在の技術では難しいでしょう。そこで『ストリートファイターゼロIII』のダウンロード機能のように実現可能な所から始めて技術力を付け、最終的にリアルタイムでの対戦を目指すつもりです」。

カプコンでは今後、Dreamcastや次世代Play Stationなどコンシューマー機を中心にネットワークゲームを開発していく予定だ。マルチプレイの面白さに焦点を当てたゲームも開発中とのことなので、詳細が分かり次第お伝えしていきたい。



Play Station版のガイアマスター。Dreamcast版では、これが3D描画に変わる

FIFA最新作は中田英寿選手が主役 EASが独占ゲーム化契約

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(以下、EAS)は7月27日、中田英寿選手の肖像権を含むゲーム化権に関する契約を独占的に締結したと発表した。契約期間はワールドカップが開催される2002年までの4年間。

この契約によって、10月1日に発売予定の「FIFA 99ヨーロッパリーグサッカー 日本語版」は、中田選手がヘッドカバープレイヤーを努めることになる。具体的には、中田選手の独特な動きを新たにとり入れるのに加えて、選手データを調整して、世界のトッププレイヤーにふさわしい能力を持たせる。さらに、日本代表チームについても選手の能力データのチューニングを行うほか、ゲームモード「ワールドフォースシリーズ」を新たに加えるなど、英語版から数々のグレードアップ作業を行う。ただし、データが異なるため、英語版と日本語版とではマルチプレイができなくなる。



中田選手をヘッドカバープレイヤーに据えたFIFA 99。どんなミラクルプレイを見せてくれるのだろうか

また、2000年に発売を予定している「FIFA 2000」についても、日本語版は中田選手が主役となる予定だ。これ以外にも「次世代Play Station、ドルフィン、パソコンなどで中田選手をゲーム化していく予定」(山本民生代表取締役社長)。

さらに、韓国代表チームについてもゲーム化契約を進めているという。中田選手の獲得に加えてこの契約が成立すれば、EASからこれまでより多くのサッカーゲームが発売されることは必至。従来のFIFAシリーズがどのような展開を見せるのか、それとも、FIFAとは違うまったく新しいシリーズが現れるのか。ファンにとっては今後の展開に目が離せない。

抽選会参加券
(1999年9月18、19日有効)
場所：展示ホール2 PCコーナー
PCゲームステージ裏受付
(マイクロソフト)

ゲームニュース

メールゲーム蓬莱学園ついにスタート 今後の展開とその魅力を探る

ハドソンと遊演体が提携してサービスする電子メールゲーム「蓬莱学園の冒険!!～南方発放課後メール」(以下、放課後メール)が8月から本格稼働した。

このゲームは、1990年にサービスされた遊演体のメールゲーム「蓬莱学園の冒険!」のシリーズ最新作に当たる。これまで3タイトルがサービスされたが、どれも郵便を使っており、電子メールでのサービスは初めての試みとなる。プレイヤーは、置かれた状況に対して自分の行動を選択してメールを送信。結果が返信されるのを待つという方式は郵便の時と同じだ。ただ、郵便だと返信されるのに1ヵ月近くかかるが、電子メールでは半日で返信されるのがいちばんの違いとなる。

本格稼働に際して、ハドソンでは1999年6月中旬から1ヵ月間ベータテストを実施し、好評を博した。参加枠は当初500人の予定だったが、特に告知を行わなかったにもかかわらず申し込みが殺到し、参加枠を600人に拡大。それでも期間の半分ほどで申し込みを締め切る必要があった。では、電子メールゲームはどんな魅力を持っているのだろうか。放課後メール参加者に取材したほか、遊演体の小泉雅也代表取締役に話を聞いてみた。

時間の余裕が生む ロールプレイの真の面白み

小泉氏によると、ストーリーを進めることだけがこのジャンルの面白さのすべてではないという。メールゲームでは、行動を決定するまでに時間の余裕がある。これこそが、ほかのゲームに無い特徴であり、魅力となっている。「この時間を使って、プレイヤーは情報交換できるんです。友達同士ならゲームを話題に盛りあがれますし、郵便を使っていたころはプライベートイベントなども開かれました」。情報交換の場として、放課後メールではメーリングリスト(以下、ML)や掲示板などを充実させている。実際、MLをいちばんの楽しみに挙げているユーザーも多く、充実を望む声や「これなしには成立し得ない」という意見もあった。

MLでは、プレイヤーとしてではなく、自分の操るキャラクターとしてメールを出す。これによって、単に情報交換だけでなくロールプレイの要素も加わる。すると、MLリストを使ううちにライバルや恋人などゲーム内の人間関係が生まれて、プレイの幅が広がるのだ。



遊演体 代表取締役
小泉 雅也 氏

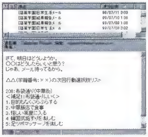
出現したなぞの塔を探索するか 学園祭に全精力を注ぐか

放課後メールは、蓬莱学園の学園生活を楽しむことが目的のゲームなので、特に決まった楽しみ方は無い。メインストーリーが用意されていてイベントも起きるが、関係無い行動をとり続けることもできる。もちろん、メインストーリーに関わる行動をとって正統的な楽しみ方をすることも可能だ。

今回のゲームは、島の中央になぞの塔が出現するところから始まる。その塔には巨大な時計が付いていて、時々刻々とカウントダウンを続けている。この塔のなぞを解明することがメインストーリーになるようだ。

ほかには、ゲーム終盤に学園祭が予定されているので、サークル活動を行うなどその準備に精を出すことが可能だ。プレイ中にある条件を満たすと、学園祭に自分の企画を提出することもできる。

この二つが主な楽しみ方だが、ほかにはサークル活動を続けて練習試合を行うこと、旧図書館(いわゆるダンジョン)や南部密林の探索などもお勧めだ。



送られてくるメールの一部。行き場所の選択肢が十数個と、補足選択肢が数個ずつ用意され、番号で決定する



蓬莱学園の全体マップ。プレイヤーはこの中からどこに行くのかを決めて、1日の行動について指示を出す



ホームページへ行くと、宇津帆島の全景の下に怪しげな時計がカウントダウンしている。数字が0になった時、いったい何が起こるのだろうか

蓬莱学園の冒険!!ホームページ　http://hourai.hudson.co.jp/

「蓬莱学園」とは

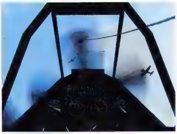
「蓬莱学園」とは、日本本土を遠く離れた南洋の島「宇津帆島」に建設された、10万人規模の生徒数を持つ超マンモス高校。あらゆる物のスケールが巨大で、例えば学生食堂は何件もの店が連なる学食横丁に、生徒会は島の実権を握る内閣のような存在になる。また、学園の隣には密林が広がっているなど、冒険の場には事欠かない。放課後メールでは、プレイヤーは学園の生徒のメール友達になる。友達からは、毎日その日の出来事を報告して「明日はどうしようか?」と意見を求めるメールが送られてくるので、それに答える形で行動の指示を出していく。ゲームは、メールのやり取りだけで進んでいく。

また、学園生活には欠かせないサークルも無数に存在する。バレー部や野球部など、普通の部活もあるが、中には、人格改造装置の開発などマッドサイエンスに打ち込む狂的科学部などの異色サークルも用意されている。

アクティビジョンのタイトルをSMEインターメディアが9月から販売

SMEインターメディアは、このたびアクティビジョンと提携を結び、同社のゲーム3タイトルを9月から順次リリースしていく。第1弾は、9月22日に同時発売される「ファイター スクアドロン」と「HERETIC Ⅱ」。残る1本は「アステロイド」で、10月21日に発売予定。

このうち、ファイタースクアドロンとアステロイドについては完全日本語化を予定している。HERETIC Ⅱについては日本語マニュアルが付属するが、通常の翻訳に加えてゲーム中に登場するヒントを日本語で掲載。移植作業はそれぞれのジャンルの移植実績のある会社に発注するほか、翻訳についてもファンの翻訳家に依頼しているとのこと。ゲームの雰囲気を損なわない日本語化が期待できそうだ。



ファイター スクアドロン

第2次世界大戦を華麗なグラフィックで再現したフライトシミュレーター。ドーバー海峡、アフリカ戦線、ドイツ内陸部を舞台に、往年の名機で空中戦が楽しめる

SMEインターメディアから発売予定のタイトル

タイトル名	ジャンル	価格	発売時期
ファイタースクアドロン	フライトシミュレーター	7,800円	1999年9月22日
HERETIC Ⅱ	3Dアクション	7,800円	1999年9月22日
アステロイド	シューティング	7,800円	1999年10月21日

ゲーム感覚でグッズが買えるポケモンセンターオンライン

ポケモンセンターと三井物産が、AOLと提携してオンライン上に「ポケモンセンターオンライン」を展開した。通常の通販サイトとは違って、ポケットモンスターの画面をモチーフに、さまざまな演出が凝らされていてゲーム感覚でショッピングを楽しむことができる。

ポケモンセンターとは、現在1500種類はあるといわれる「ポケットモンスター」の関連グッズを販売するアンテナショップの店名。東京・日本橋と大阪・梅田の2店舗がすでにオープンしている。地方からの来店する客がかなり多かったため、「3店舗目は日本のどの地域からでも利用できるオンラインで」（山本和之取締役）となった。

ポケモンセンターオンラインをスタートすると、ポケットモンスター風の店内画面が表示され、買い物を始めることができる。グッズを購入するには、まず画面内の棚をクリック。すると、商品が表示されるので、それを見て購入するかどうかを決める。どの棚にどんな品物があるか、クリックしながら探していく楽しみがある。現在の購入方法は一つしかないが、すぐに目的の品を買えるカタログ形式での販売なども企画中だ。

購入できる品物は約30種類。ポケモンセンターオリジナル商品や、アメリカでしか販売されていない物もある。今後はユーザーの反応を見つつ充実させていく予定だ。

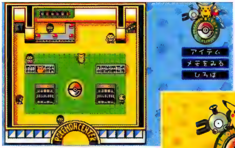


東京 日本橋にある1号店。休日になると全国からの客が押し寄せて、行列が店舗ビルを1周することもある

また、ミニゲームもあり、マウスをぐるぐる動かすとピカチュウが元気になる「ピカチュウ10まんボルト」などが用意されている。

開始当初はAOL会員のみのサービスとなるため、利用するためには入会手続きが必要だ。これは、新しい試みなので、国内向けのサービスであることや、身元のはっきりとした会員に限定することでトラブルを防ごうという意図からだ。今後の運営状況によっては拡大していく考えもある。また、クライアントソフトを収録したCD-ROMは一部の電器店、スーパー、ポケモンセンターなどで無料で入手可能。また、AOLへ電話すれば発送してもらうこともできる。

支払いはクレジットカードのみで、決済画面も記入事項が多いため、子供が利用するためには大人の力を借りる必要がある。この夏は2人3脚でレアアイテムを探す「ポケモン親子」が激増しそうだ。



通常の通販サイトとは違って、小さい子供でも分かりやすく、ゲーム感覚で買い物できる。まさに宝の山なので、子供と楽しむときは財布のひもをしっかりと締めてからにしよう



AOLメンバーサポートセンター TEL 03-5331-7400

コーエーから続々と新情報 アグリゲーター事業を新規開始

コーエーは、2000年の秋以降にアグリゲーター事業へ参入することを表明した。アグリゲーターとは、いくつものゲームコンテンツを自社サーバーに集めて、ユーザーが新しい対戦相手と出会える場や、ネットワークゲームを楽しめる場を提供するビジネス。国内ではMplayer-Japan、Party Crew、ゲーマーズドリームなどがこれに当たる。事業は、子会社のコーエーネットが基盤となって展開される。

コーエーネットは、これまでコーエーのゲームソフトの販売・流通を行っていたが、2000年秋の株式店頭公開を機にアグリゲーター事業も行うことになる。

サービス内容や料金形態は未定だが、襟川陽一代表取締役会長によると「Mplayer-Japanなどで提供されているものと同じような内容に加え、コーエーなりの新しい形のサービスを考えています」。

なお、現在同社では、「信長の野望インターネット」や「三國志インターネット」のユーザーが無料で利用できるロビーサーバー「コーエーインターネットロビー」を設置している。これについては、利用方法や無料であることなど基本的に変わることは無いが、アグリゲーターの中に含まれるようになる。





現時点の開発状況は2割程度。50騎レベルでの操作がようやく可能になった状況だ。また、女性武将など史実から離れた意外性のある演出も随所に盛り込まれるという

「シブサワ・コウ」こと襟川会長に聞いた次回作の構想

次世代Play Station（以下、PS2）用に開発を進めている歴史シミュレーション「決戦」を本体と同時発売する。その発表会場で、同社の主だったタイトルを手がけてきたプロデューサー、シブサワ・コウ氏の正体が襟川陽一氏であることが明らかにされた。

ここ数年、襟川氏は監修役として一線から退いた形でいたが、今作は久々に開発者として直接現場を指揮するためだ。決戦は、襟川氏の長年の夢である「初期の黒澤映画のような、合戦の臨場感を味わえるゲーム」を実現できるタイトルとなる。また、質疑応答から、襟川氏がネットワークゲーマーであることも分かった。発表後、襟川氏に取材を行って、ネットワークゲーム事業展開について聞いてみた。

それによると、次回作のジャンルはシミュレーションではない。さらに、三國志インターネットなどと同じくロビーサーバーを使用すること、続編ものではないことも分かった。なお、ネットワーク化を望む声がユーザーから最も多く寄せられている「大航海時代」「ウイニングポスト」についても企画検討を進めている。

また、ネットワークゲームの魅力として、襟川氏はチャットのだいご味を強調。そのため、興味のあるプラットホームは「数々の新技術を実現できるPS2にも興味があるが、まずはキーボードが使えるパソコン」とパソコンゲーマーにとって頼もしいコメントをいただいた。これからも、期待できるネットワークタイトルが続々と発表されそうな気配だ。



シブサワ・コウとして、初めて姿を現した襟川氏。ちなみに、由来は城山三郎氏の小説『雄気堂々』の主人公である「渋沢」栄一と、社名の「光」栄だ

コーエーホームページ http://www.koei.co.jp/

このページに掲載した画像は、すべて開発中のものです。

開発者 Mark A. Rein氏が語る UNREALシリーズの舞台裏



Epic Games社副社長
Mark A. Rein氏

「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)は、1999年6月号の特集をはじめ、Play Onlineで過去数度にわたって取り上げてきたことのある、期待の3Dシューティングだ。これまでに入手したベータ版は相当遊びがいのある出来だったが、ゲーム性や使用される技術などさらに進化を続けているようだ。今回は、UTのプロモーションのために来日した開発者のMark A. Rein氏にインタビューを行い、「UNREAL」シリーズに関する数々の質問をぶつけてみた。

新モードの追加で UT開発はいよいよ佳境に

Play Online（以下、**PO**） UTですが、その後開発が進んで追加された内容やゲームモードはありますか？

Mark A. Rein（以下、**MR**） Instant Giblet Deathmatchモードが新たに追加されました。これは、ASMD Shock Rifleだけで戦うモードなのですが、Instant Giblet（瞬時で肉塊）という名前のとおり1発当たっただけで肉片になって飛び散る、非常に過激なモードです。緊張感と同時に、そう快感のある戦いができますよ。これで、製品版に搭載されるモードがすべてそろいましたので、後1ヵ月くらいの作業で完成する予定です。

PO そもそもUTは、いつから始まった企画なのでしょう。

MR 「UNREAL」の発売直前、1998年のE3のころですね。もっとも、そのときはマルチプレイ機能を充実させるミッションパックとして始めたんです。ところが、付加したい要素がどんどん出てきたので、じっくり作るために単体のゲームに変えました。

PO ベータ版をプレイしたのですが、UNREALに比べるとBotが凶悪なまでに強くなっていますよね。

MR ええ。丸1年かけてUNREALのBotに改良を加えました。ネットワーク環境の無いユーザーでも、マルチプレイの楽しさを同じ感覚で味わえるようにしたかったんです。だから、状況にあったせりふも言いますし、突撃型とかスナイパー型などBotごとに個性を持たせています。

PO 難易度ではGodlikeがいちばん高いですけど。あれ、不自然なくらいに強すぎますよ。





UNREALから約1年かけて改良されたBotは、ほかのゲームとは比べ物にならないほど賢いAIを持っている。どのゲームモードでもじゅうぶん楽しめるだろう

オフラインでもマルチプレイの楽しさが味わえるようにしたかったので、UTでは1年かけてBotをチューニングしました

MR 超上級者になると、あれがちょうどいいんです（笑）。Botはカスタマイズ可能なので、段階的に強くして楽しむこともできます。ほかには、モデルのディテールを4倍細かくするなどグラフィックの向上や、マルチプレイ関連の修正も行いました。

PO マルチプレイについて教えてください。UNREALよりも快適にプレイできるようになるのでしょうか。

MR ええ。プレイヤーがどんな行動をとるか解析して、コードを変更しています。また、パケットをいくつかまとめて送るようにした上、サーバー側で主に処理を行うようにして快適に動くようにしています。

UNREAL並のスペックで UTは快適動作する

PO UNREALを、わざわざエンジンから作り上げたのはなぜでしょうか。「QUAKE Ⅱ」エンジンのような、既存のエンジンを使う選択もあったと思うのですが。

MR 最高の3Dグラフィック技術をすべて使ったゲームを作りたかったのです。私たちの望むクオリティーを出せるエンジンが無かったので、自分たちで作り出す必要がありました。

PO なるほど。発売当時、最高の技術だけに快適に動かせるマシンはかなり限られてましたよね。編集部でもUNREALのためにマシンを買い換えたんですが……

MR 開発陣が全員ハイスペックなマシンを持っていたので、その環境で最高のクオリティーを出せるゲームを開発したかったんです。それに、どんどん新しいマシンが出るので、ロースペックマシンについてはあえて考えませんでした。ただ、UTの方はエンジンを改良したのでUNREAL並みのスペックでも大丈夫。「UNREAL 2」については、さらに新しいグラフィック技術を使いますので、またハイスペックなマシンが必要になりますよ（笑）。

PO 現在、かなり多くのゲームがこのエンジンを使って開発を進めていますが、最初からライセンス供与を考えていたのですか？

MR いえ。開発後、ほかのメーカーからアプローチされて初めて考えました。もともと、エンジン部門とデザイン部門に分かれてUNREALを開発していたので、供与しやすいエンジンに仕上がっていたのです。

PO 続編に当たるUNREAL 2が御社ではなく、Legend Entertainment社で開発されるのはなぜでしょう？

MR 1年後くらいに続編を出したいという考えは、もともとあったんです。でも、UTがフルゲームになって、Epic Games社では続編に力を注げなくなってしまった。そこで、信頼できる会社に開発をお願いすることにしたんです。

PO シリーズの今後の展開についてお教えください。

MR まだ何も考えていません（笑）。UTが終わった時点でTim Sweeney（UNREALエンジンの開発者）が次に向けて動き出すので、今はどんな要素を盛り込むか考えています。また、UTエンジンを次世代Play Station向けにもライセンスする予定です。UNREALもまだまだバージョンアップして長く楽しめるようにしますし、UTも発売後にいくつかの要素を追加しようと考えてますので、ご期待ください。

ゲーマーズドリームExpress

ベータテストへ向けて着々と開発が進む「ストーンエイジ」。すでに開発社内サーバーで稼働しているという最新バージョンの画像を入手したほか、システムの詳細や既報の内容からの変更点が分かった。また、試験サーバー稼働から2ヵ月を迎えた「ダークアイズ」の試験状況と今後の展開についてもお伝えしよう。

STONE AGE ペットの数は最大5匹 ほかのプレイヤーから奪うことも可能

最大の仕様変更は、部族による言語の壁が無くなったこと。これによってプレイヤーは、他部族とも普通に会話することができる。「言語の壁」はユニークな発想だったが、今回は見送られるようだ。

続いて戦闘システムについて。「ストーンエイジ」は、エンカウント制と呼ばれるシステムを採用している。「ドラゴンクエスト」などと同じように、フィールド上に敵の姿は見えない。移動している途中で突然敵に遭遇し、そのまま戦闘画面に切り替わる。コンシューマーゲームではおなじみの手法だが、完全ネットワーク仕様のRPGでは新しい試みと言える。ただし、特殊な場合ではフィールド上に見える敵も存在するという。

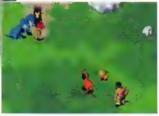
武器の調達はショップでの購入が基本で、タイプはおの、やり、弓の3種類。攻撃時の間合いが違うのはもちろん、クリティカル攻撃の発生率や素早さ(命中率や単位時間内の攻撃回数)も武器によって異なるという。この仕様自体には新しさはないが、シンプルな操作性を身上とするゲームシステムの中で、どこまでデフォルメされているのかが気になるところ。

また、ファンタジーRPGの魔法に相当する「呪術」が存在するらしい。ただし、敵に対して直接攻撃するのではなく、当初は攻撃支援に限られるということ。HPの回復や守備力のアップ、敵のまひなどに使えるということなのだろうか。

ストーンエイジならではのシステムとして注目されていた「ペット」についても、いくつか新しい情報が手に入った。引き連れることができるペットの数は、最大5匹まで。フィールドで遭遇した恐竜を捕まえてペットにするのが基本だが、ほかのプレイヤーから力ずくで奪うこともできる。すると、プレイヤー同士でペットの争奪戦が起こるのは必至で、これがまたゲームの面白さを演出することになるかもしれない。



これまでに掲載した画面と見比べると分かるが、表示されるキャラクターの数が段違いに多くなっている。また、魚の形のポインタが登場している(右上)。これで行動の指示を出すのだろう



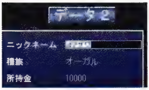
戦闘画面では、モンスターとプレイヤーが画面の両側に分かれて、攻撃などのアクション時に前に出る。こちらもポインタで指示を出すようだ

Dark Eyes 試験結果が8月末から商用サーバーへ反映

1999年の6月から始められた試験サーバーのテストも、スケジュールの半分を終えた。現時点での登録者は約400人。ピークでは40人前後がアクセスすることもあるが、少ない時にはわずか数名という場合もあり、まだまだ残された課題は多い。参加者が伸び悩んでいるのは、やはり積極的に参加するメリットが薄いというのが最大の原因だろう。今後行うサーバー負荷テストでは大人数のログインが必要になるため、開発元のネクステックでは、試験サーバーを対象にした独自のイベントやプレゼントなどを企画して参加を呼びかける予定だ。新システムの安定感や使用感を知るためにも、ぜひ積極的に参加してもらいたい。なお試験サーバーへの参加については、ホームページを参照のこと。

試験サーバーでは新しいゲームシステムが次々と試され、結果を見ながら順次商用サーバーに反映される予定になっている。8月中には、「ニックネーム機能」と「ウインドウの拡大機能」が組み込まれる予定だ。どちらもゲームバランスに直接関係無いため、早期に反映させることが可能となった。

ニックネーム機能というのは、その名のとおり、キャラクターに自由に変えられるニックネームを割り当てる機能のこと。もともとの名前を変えることはできないが、ログインするたびに任意のニックネームを付けることができる。「ウインドウの拡大機能」は、いままで640×480ドットに固定されいたウインドウを、最大1024×768ドットまで拡大できる機能。ゲーム画面そのものは従来と同じサイズだが、拡大部分は余白となり、ここにステータスウインドウなどを移動させることによって、ゲーム画面が見やすくなる。これ以降は、パーティー編成や属性の追加も予定されている。



ニックネーム機能の搭載で、そのときの気分に合ったとおり名を付けることができる。「ドラゴンキラーの○○」といったアピールも可能だ

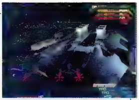


ウインドウ拡大機能が使えると、このようにすべてのウインドウを表示させたまま快適にゲームできる

ダークアイズ試験サーバー　http://www.dark-eyes.com/tserver/index.html

ブルースフィアのβテスト延期 1999年内の実施に

1999年8月号で告知した「ブルースフィア」のベータテスト。8月上旬の開始に向けて着々と準備を進めていたが、残念ながらテストを延期するとの発表があった。開発の遅れが主な原因だ。開発状況について取材を行ったが、8月にテストを強行することも考えていたという。しかし、その場合「不完全なCD-ROMを大量のパッチで補う」という方法になってしまうため、より万全な形でテストできるように延期を決めた。新しいテスト期間は未定だが、1999年内には実施できるように調整中だ。



最新のスクリーンショットでは、大きな建物が登場している。これが海底基地になるのだろうか

このページで掲載した画像は、すべて開発中のものです。

Party Crew一番出し

So-netのネットワークゲームサービス「Party Crew」に関する情報をお届けするこのページ。今回は、開始されたばかりの新タイトル「バーチャルキャッチャー」についてお知らせしよう。

突然登場！　バーチャルキャッチャー
つり上げた景品がもらえるクレーンゲーム

ゲームセンターでおなじみの景品つり上げゲーム（クレーンゲーム）が、Party Crewから「バーチャルキャッチャー」として登場した。取材時は無料で練習できるテスト運営中だったが、本誌発売日ころには正式サービスが開始されている。正式版は有料サービスではあるものの、つり上げた景品は本当にもらえるというのだ。

見た目はゲームセンターにあるクレーンゲームとほとんど同じだが、遊び方は若干異なる。ゲームセンターでは、最初に左右方向、次に前後方向でクレーンを動かし、クレーンを停めると上下に動いて景品を捕まえるという仕組み。一方、バーチャルキャッチャーでは右方向にクレーンを移動した後、下方向に移動させるのみ。鈴を下ろすとパカッと開くので、つかみやすそうな位置で止めるのだ。止めた場所が上だと空振りするし、下に下ろし過ぎるとお供え台が壊れてしまう。ちなみに、うまくつり上げたつもりでも、微妙に位置がずれていると落としてしまうという心憎い演出もある。

さて、気になるのは景品の内容だ。ぬいぐるみや時計、キーホルダーなど、ゲームセンターの景品と同じものがたくさん並んでいる。それに加えてオリジナル景品も用意されており、折り畳み式自転車や洗剤セットなど、ゲームセンターではつり上げられない景品が用意されている。料金はゲームセンターよりちょっと高めの1回300円。4回セットで1,000円となっている。なお、つり上げた景品は宅配便で配送される（料金は配送料込み）。

景品には在庫があり、人気のあるグッズがなくなっていく様子も分かる。欲しいものが見つかったら、品切れになる前にチャレンジしよう。なお、景品は随時入れ換えられるとのこと。新しい景品のラインナップも気になるところだ。定期的にチェックしたいコーナーになるだろう。



バーチャルだけに、ゲームセンターではケースに入らなかった折り畳み式自転車や洗剤といった景品もある



クレーンには鈴、景品はお供えの台に載せて、画面デザインは和風にアレンジされている。まるで、お正月みたいな、おめでたい雰囲気だ

バトル・ブリンガー続報
戦闘アニメーションは約190パターンだ！

だれでも一度は強くなりたいと思うはず。その望みをかなえるために、最強の戦士の座を争うバトル・ブリンガーは、秋のスタートを目指して開発されている。今回は、ゲームの見せ場、戦闘シーンが公開された。

既報のように、戦闘は自動的に進行するため、戦闘シーンは眺めるだけとなる。しかも、アニメーションの早回しやキャンセルはできない。実は、この部分が「飽きるのではないか」と心配だったが、さすがに要となる部分だけあって、プレイヤーを飽きさせない工夫が施されている。

戦闘に要する時間は、10〜60秒と幅がある。自分と相手に圧倒的な戦力差がある時はすぐに終了し、力が均衡している時は戦闘が長びく。つまり、相手が弱い時はすぐに勝てるのでうれしいが、相手が強過ぎても、みじめな戦闘をだらだらと見せられることはない。戦闘が長い時は接戦なので時間は気にならない、という方向で調整されるのだ。

戦力を決める大切な要素となる武器は、それぞれ独立したグラフィックが用意され、戦闘シーンでもきちんと再現される。新しい武器を装備するたびに、戦闘画面でのキャラクターも装備が変化するので、武器をパワーアップした喜びを感じさせてくれるのだ。



戦闘アニメーションには、装備している武器が反映される。取材時点では自分のキャラクターは常に画面の中央にあり、戦う相手が相対的な距離で表示された。視点切り替えの有無については不明だ。相手の顔も見たいのだが……



これが装備画面。武器には組み合わせで効果が変わるものがあるので、すべてを最強の武器にするより、組み合わせで効果を狙う方が強いこともある。武器の組み合わせは登録しておき、すぐに呼び出せる





戦いに勝利すると、相手の装備の中から任意のアイテムを一つだけ奪える。逆に、負けてしまったら相手に何かを盗られてしまう

武器は剣系、おの系などで大きく分けて13種類あるが、その武器の系統に合わせてアクションも変化する。一つの武器に対して攻撃が3、4パターン、防御が3パターン、そのほかに8パターンが用意されており、アクションパターンだけでも約190種類になる。すべてのパターンを見るためには、いろいろな武器を極めなくてはならない。クリティカルヒットには派手な演出も加わる予定なので、すべてのシーンを見極めた時、きっとプレイヤーは最高の力を持つ。格闘こそ対戦の華。スタートを今しばらく待とう。

はみだしCREW！

1999年9月8〜11日まで、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開催される「World PC Expo 99」に、Party Crewも出展する。ジャン・プラグドとタナラスのゲームイベントを開催するので、興味のある方はぜひ参加しよう。

なお、「動天」のテスト運用もすでに始まっている。登録者の上限は様子を見ながら増やすので、早めの登録をお勧めしたい。詳しい情報はParty Crewのホームページ（http://www.so-net.ne.jp/partycrew/）へ。



国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

セガラリー2

1999年度版WRCのデータを元に最新車両が登場する「セガラリー2」。PentiumIIIに最適化されたグラフィックが売りだが、レースの迫力を最大限に楽しむために徹底強化されたサウンドにも注目したい。セガのホームページでは最新BGMアップデートパッチも公開されている。



スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

スター・ウォーズ エピソード 1に登場するポッドレースのシーンを再現。2基のエンジンを搭載したポッドレーサーのスピードは時速600マイルにも到達し、極限のスピードとスリルを味わうことができる。BGMは映画のサウンドトラックが使用され、スクリーンそのままの迫力だ。



レクイエム 完全日本語版

天使対堕天使をテーマにした、一風変わった3Dシューティング。プレイヤーは神に選ばれた天使「マラカイ」となって、堕天使たちのハルマゲドン計画を阻止しなければならない。採用されているEATエンジンのおかげで、モンスターや人間の動きが非常にリアル。



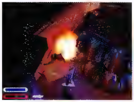
JAPAN

1999年7月調べ

1 スター・ウォーズ エピソード 1 ファントム・メナス

NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　9,800円
アクションアドベンチャー
☎03-5436-6499



2 セガラリー2

NEW

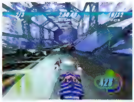
セガ・エンタープライゼス　7,800円
レーシング
☎047-380-6441



3 スター・ウォーズ エピソード 1 レーサー

NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
レーシング
☎03-5436-6499



4	ALIENS VERSUS PREDATOR	1↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円　3Dシューティング ☎03-5436-6499
5	MIGHT&MAGIC Ⅶ: FOR BLOOD AND HONOR	NEW	イマジニア　8,800円 RPG ☎03-3343-8900
6	SHOCK PRICE 500 麻雀Ⅱ	外↗	SMEインターメディア　500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5790
7	レクイエム 完全日本語版	NEW	イマジニア　9,800円 3Dシューティング ☎03-3343-8900
8	Midtown Madness	NEW	マイクロソフト　オープン レーシング ☎03-5454-2300
9	高校野球道EX	NEW	日本クリエイト　1万800円 シミュレーション ☎0729-90-2525
10	シムシティ3000 日本語版	10→	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円　経営シミュレーション ☎03-5436-6499

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました



ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月の国内ランキングは変動が激しく、7本がニューエントリー。1位に輝いたのは、日本中の話題をさらったスター・ウォーズの新作「スター・ウォーズ エピソード 1 ファントム・メナス」だ。ゲームファンにSF好きが多いということがよく分かる結果となっている。

USA

June 1999

1 MECHWARRIOR 3

NEW

ハズブロ・インタラクティブ
$39



2 STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE

1↘

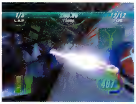
LucasArts社
$45



3 STAR WARS EPISODE I :RACER

4↗

LucasArts社
$44



4	ROLLER COASTER TYCOON	5↗	ハズブロ・インタラクティブ	$29
5	MIGHT&MAGIC Ⅶ: FOR BLOOD AND HONOR	NEW	3DO社	$44
6	ALIENS VERSUS PREDATOR	NEW	Fox Interactive社	$41
7	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	NEW	GT Interactive社	$39
8	Tom Clancy's RAINBOW SIX GOLD PACK	NEW	Red Storm Entertainment社	$28
9	SIMCITY 3000	3↘	エレクトロニック・アーツ	$43
10	SCRABBLE	外↗	ハズブロ・インタラクティブ	$18

資料提供：PC Data（http://www.pcdata.com/）
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールステータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

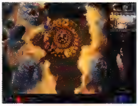
MECHWARRIOR 3

31世紀の星間戦争を舞台に、陸戦兵器としての巨大ロボットを操り、重厚でリアルな戦闘が楽しめる「MECHWARRIOR」シリーズの最新作だ。プレイヤーが操るMechは全18種類。さらに、カスタマイズすることで好みの性能にすることができる。



TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS

前作から一転してファンタジー世界が舞台となった「TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS」。戦略シミュレーションにありがちな複雑な工程が簡略化され、よりスピーディーな展開が楽しめるよう工夫されている。公式ホームページでは、ダウンロードできるユニットの公開が始まっている。



World Charts Foundation

（7月20日～26日）

1	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
2	MIGHT&MAGIC Ⅶ：FOR BLOOD AND HONOR
3	BALDUR'S GATE
4	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
5	HALF-LIFE
6	STARCRAFT EXPANTION SET:BROOD WAR
7	TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS
8	DUNGEON KEEPER 2
9	MIGHT&MAGIC Ⅵ ~THE MANDATE OF HEAVEN~
10	MECHWARRIOR 3

資料提供：World Charts Foundation
（http://www.worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年8月27日		DESCENT3	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年8月27日	◉	信長の野望 烈風伝&信長の野望将星録 with パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	1万7,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年8月27日		太閤立志伝Ⅲ&太閤立志伝Ⅱ	コーエー	歴史シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年8月27日		大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO&大航海時代Ⅲ ~Costa del Sol~	コーエー	航海シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年8月27日		信長の野望・烈風伝:パワーアップキット	コーエー	戦略シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年8月27日		信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット	コーエー	戦略シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年8月27日		ホリデーバリューパック	マイクロマウス	シミュレーション、アクション	3,980円	03-3376-8061	Win 95・98
1999年8月27日		マックアーケードパック	マイクロマウス	アクション	2,980円	03-3376-8061	Win 95・98
1999年8月27日		CIVILIZATION Ⅱ:TEST OF TIME	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年8月27日	◉	天下統一～相剋の果て～シナリオ集	システムソフト	戦国シミュレーション	3,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年8月27日		天下統一～相剋の果て～バリューパック	システムソフト	戦国シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年8月下旬		ARMORED FIST Ⅲ	マイクロマウス	タンクバトルシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年8月下旬	◉	ザ・セトラーズ Ⅲ 民族最終決戦	アートディンク	開拓シミュレーション	8,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年8月	◉	スカイターゲット	セガ・エンタープライゼス	3Dシューティング	3,980円	047-380-6441	Win 95・98
1999年9月3日		お父さんのための麻雀入門	アンバランス	麻雀	3,280円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年9月3日		バックギャモン	アンバランス	テーブルゲーム	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年9月3日	◉	ザ・タワーⅡ追加キット:なにわビル王	オープンブック9003	都市建設シミュレーション	3,800円	03-5447-6434	Hybrid
1999年9月3日		ザ・タワーⅡ スペシャルなにわパック	オープンブック9003	都市建設シミュレーション	1万1,800円	03-5447-6434	Hybrid
1999年9月3日		お父さんのための強い将棋	アンバランス	将棋	4,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年9月3日		お父さんのための囲碁 3	アンバランス	囲碁	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年9月3日		最強の囲碁 3	アンバランス	囲碁	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年9月4日	◉	Combat Flight Simulatorサウンドアップグレード	トワイライトエクスプレス	アップグレードキット	1,980円	03-5979-7496	Win 95・98
1999年9月4日		Flight Simulator シーナリーパック:羽田空港2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,800円	03-5979-7496	Win 95・98
1999年9月10日		ファイナル オデッセイ	ボーステック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年9月10日	◉	スコットランドヤード 完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年9月10日	◉	ヨーロピアン エアーウォー 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年9月17日	◉	銀河英雄伝説 Ⅲ SP for Windows	ボーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年9月22日		ショックプライス500シリーズ 百人一首	SMEインターメディア	ボードゲーム	500円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日		ショックプライス500シリーズ クイズ500	SMEインターメディア	クイズゲーム	500円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日		ショックプライス500シリーズ ダイビングアクション	SMEインターメディア	アクション	500円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日		ショックプライス500シリーズ 走れ! 奥山くん!	SMEインターメディア	アクション	500円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日		ファイター スクアドロン	SMEインターメディア	フライトシミュレーター	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日	◉	HERETIC Ⅱ	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月22日	◉	プリンス・オブ・ペルシャ 3D	ザ ラーニング カンパニー	アクションアドベンチャー	7,800円	03-3378-7117	Win 95・98
1999年9月24日		信長の野望 烈風伝(Mac版)	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年9月24日		キングスクエスト:マスク オブ エターニティー 完全日本語版	イマジニア	アクションRPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年9月24日		BRAVEHEART	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年9月上旬	◉	FORCE 21	マイクロマウス	3D戦略シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月上旬		フライ! 完全日本語版	P&A	フライトシミュレーター	8,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年9月中旬	◉	RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR	マイクロマウス	アクションシューティング	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月中旬	◉	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月下旬	◉	ヒドゥン&デンジャラス	ズー	3Dコンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年9月末	◉	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年9月	◉	西風の狂詩曲(ラプソディ)	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年9月		ライバル レルムズ ～魔界統一～ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年9月	◉	ルービックス 2000 日本語版(仮)	マイピック	パズル	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月1日	◉	パンドラの箱	マイクロソフト	パズル	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年10月1日		CUT THROATS	アイドス・インタラクティブ	海賊戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月1日	◉	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	◉	シムシティ 3000 (Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Mac
1999年10月1日	◉	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98

要チェック!

ズームイン新着タイトル

レーシング

発売元　:マイクロマウス
発売時期:1999年10月

RALLY MASTERS

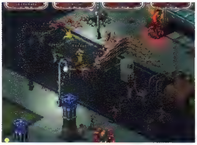


近ごろ大きな支持を得ているのが、WRC(World Rally Championship)を題材にしたレーシングゲームだ。本作は、「MOTORHEAD」の開発元で知られるDigital Illusion社によるラリーレーシング。精密で美しいグラフィック技術には定評のある同社が、ラリーをどのように表現するのか、とても興味深い。

アクション

発売元　:アイドス・インタラクティブ
発売時期:1999年11月

ABOMINATION



アメリカ全土を襲った大規模な伝染病。人口の90%が死亡し、残された街にはthe Broodと呼ばれるモンスター軍団がはいかいするようになった。プレイヤーはレンジャー部隊Black Opsの一員として、この悪夢に満ちた世界を探索しなければならない。最大8人までのマルチプレイにも対応している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年10月1日	ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ リニューアルパッケージ版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ネットワークRPG	5,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月8日	レイルロード・タイクーン II 完全日本語版	マイピック	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月8日	ウォーゾーン2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月15日	レリクス ザ リカー オブ オリジン	ボーステック	アクションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月21日	アステロイド	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年10月22日	インペリアリズム 2 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月末	NOCTURNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年10月	シルバー	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年10月	SHADOW MAN	アクレイムジャパン	3Dアクションアドベンチャー	未 定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年10月	RE-VOLT	アクレイムジャパン	レーシング	未 定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年10月	スーパーエアーコンバット III	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月	ファルコン 4.0 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月	GP500	マイピック	バイクシミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年10月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年10月	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月	レブナント	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月	レガシーオブケイン:ソウルリーバー	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月26日	ファイティング スティール 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月上旬	ダークストーン 日本語吹き替え版	ズー	RPG	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年11月下旬	ロマンシア	アンバランス	アドベンチャー	7,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年11月	ABOMINATION	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	SPEC OPS 2	マイクロマウス	3Dアクション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	メック ウォーリア 3 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	B-17 FLYING FORTRESS	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	サガ 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	FLANKER 2.0	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	デオ グラシアス 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	DIABLO II	ソース	RPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月	大戦略VI	システムソフト	戦略シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年12月	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年12月	メサイア	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	サイレントハンター II 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	シヴィライゼーション II:テスト オブ タイム 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	パンツァージェネラル 3D 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	ディアハンター II	ソース	スポーツ	未 定	03-5350-4844	Win 95・98
1999年秋	Combat Flight Simulator追加パック:コンバットパイロット ゼロ戦航空隊	イマジニア	フライトシミュレーター	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未 定	045-451-5818	Win 95・98
1999年秋	ヘビーギア II 完全日本語版	サイバーフロント	3Dロボットアクションシューティング	未 定	052-779-6549	Win 95・98
1999年秋	MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP	イマジニア	レーシング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	Flight Simulator 2000	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年冬	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	テーマパークワールド(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	遊園地経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	OMIKRON	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	URBAN CHAOS	アイドス・インタラクティブ	アドベンチャー	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	大刀~DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ファラオ 完全日本語版(仮)	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	DESERT FIGHTERS	P&A	フライトシミュレーター	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年末	Age of Empires II:The Age of Kings	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年	英雄伝説V	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	新・英雄伝説IV朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	イースII・エターナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年初頭	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年夏	RUNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
未 定	UNREAL TOURNAMENT(Mac版)	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Mac
未 定	バルダーズゲート:ミッションパック(仮) 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未 定	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未 定	コマンドス:ネクスト	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	052-775-8380	Win 95・98
未 定	STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR(Mac版)	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Mac
未 定	WARCRAFT II PLATINUM	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Win 95・98

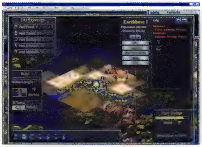
※この情報は1999年7月末日現在のものです。

シミュレーション

発売元 :マイピック
発売時期:1999年秋

シヴィライゼーション II:テスト オブ タイム

「シヴィライゼーションII」が、3年の時を越えてパワーアップ。従来のシナリオにSF的な要素が追加されており、未知の惑星での新しい挑戦がプレイヤーを待ち受けている。マルチプレイは最大8人まで可能。日本語版なので、スムーズにゲームプレイへ入り込めるだろう。



※写真は英語版です

3Dシューティング

発売元 :イマジニア
発売時期:2000年春

TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS

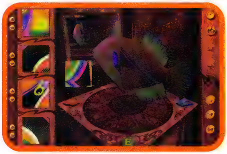


Sniper、Spyといった多種多様な役割のプレイヤー同士でチーム戦を楽しめるTEAM FORTRESS 2。ボイスコミュニケーションシステムが採用されており、ゲーム中に仲間と音声での会話が可能になる予定。臨場感あふれるマルチプレイの興奮がどれほどのものになるのか、今から楽しみだ。

Play Online

今月は、テトリスの作者が手掛けた新作パズルゲーム「パンドラの箱」から映画が原作の本格派シミュレーション「BRAVEHEART」まで、多岐にわたるジャンルのゲームを扱っている。それぞれのタイトルがどんなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

パンドラの箱 評価版



☞p.049

F22 LIGHTNING 3



☞p.050



「テトリス」を作ったAlexey Pajitnov氏の新作ということでかなり期待してプレイしたが、テトリスほどの衝撃は受けなかった。もちろん、面白くないパズルゲームだと言っているのではなく、水準以上の出来で、多くのプレイヤーがはまる作品であることは確か。立体的な彫刻を復元したり、つぼの表面の模様を完成させるなど、コンピューターでなくてはできないパズルが多く、種類も豊富で長く楽しめる。ジャンルがジャンルだけに、根を詰めて遊ぶのではなく、暇な時に気軽にプレイしたいゲームだ。

それ程高いマシンスペックを必要とせず、初心者にもじゅうぶん配慮されたシステムを採用しているので、幅広いユーザーにお勧めできるタイトルだ。シングルプレイのQuick Missionは、トレーニングの要素を含んでおり、繰り返しプレイするうちに難解な操作が徐々に覚えられるのがいい。中には、雨が降っているミッションもあり、グラフィック面でも優れているのが分かる。マルチプレイでは、専用サーバーであるNOVAWORLDに、メニューからすぐに接続でき、多人数で対戦しても驚くほど快適に動作して、ほとんどラグを感じなかった。



世界中のさまざまな都市の風景や美術品を題材にしたパズルは合計350面にも及び、10種類あるパズルの解き方は、チュートリアルでじゅうぶん理解できる仕組みになっている。各パズルの種類は、非常に癖のある難しいものから、1分以内で解ける易しいものまでさまざま。ちなみに、"イメージホール"という移動する穴を画像に重ね合わせるタイプは理不尽なほど難解であった。このようなパズルゲームは、手軽に遊べ、息抜きや気分転換にプレイするのに適している。実際、仕事を忘れてのめり込んでしまった。

NOVAWORLDで気軽にマルチプレイを開始できるのがうれしい。接続は簡単で、動きが本当に軽い。DEATH MATCHを何度か試してみたが、日本のプレイヤーも多く参加しており、対戦相手には困らない様子。シングルプレイのQuick Missionでは、序盤のミッションでポイントとなるキー操作が表示されるので、初心者も操作の勘所を覚えて、すぐに戦闘が始められる。ミッションエディターが付属しているのも、上級者にとっては朗報だろう。グラフィックも美しく、幅広い層に受け入れられる要素ばかりが目立った。



神話をイメージした独特なストーリーを追いながら、多種多様なパズルを解いていく。パズルは10種類、7段階の難易度がある。どのパズルが楽しいかという点では意見が分かれるだろうが、どれもテンポが良く、面白かった。ストーリーを進めるためにはいくつかのパズルを解かなければならないが、自分の好きなものを選択して挑戦することができる。また、苦手なパズルが残ってしまった際には、入手したアイテムで解決することができるのもうれしい。何かの合間にちょっとだけプレイするという場合にぴったりのゲームだが、プレイする際にCD-ROMを用意しなければいけないのは残念だ。

ぜひ、サウンドのボリュームを上げてプレイしてみてほしい。低く響くエンジン音が緊迫感を盛り上げてくれるはずだ。特に、アフターバーナーの着火する音が気に入った。VOICE-OVER-NETという音声チャットの機能も試してみたが、なかなかクリアに聞こえる。コンビを組んで敵を追うシーンなどに活用できるだろう。FSの入門用としても最適で、アシスト機能を活用すれば初めてでもそれなりに戦える。グラフィックでは、空気を切り裂く翼に注目。戦闘中にもかかわらず、思わず外部視点で見とれてしまった。専用サーバーで手軽に対戦相手が見つかるのもいい。

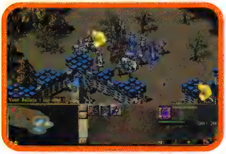


多彩なパズルと絶妙な難易度。ジグソーパズルのような単純作業で、「テトリス」のようなスピード感はないが、この二つの要素がゲームを面白くしている。こちらがあるパズルに慣れたころに、さらに魅力的なパズルが登場する。普通この手のゲームは、こつさえつかめば楽に解けるのだが、ちょうどそのタイミングでパズルの難易度も上がる。そのため、飽きることなく先へ先へと進みたくなるのだ。だいたい1〜4分で一つのパズルが解けるため、息抜きとしてもプレイできるし、次々と解いていって新しい展開を見る楽しさもある。一度起動してしまったが最後、朝になっても止められない中毒性の高いパズルゲーム。実際、私もこれで終電を逃した。

アメリカの最新鋭戦闘機F-22を操って、さまざまなミッションをこなしていく。フライトシミュレーターというと、慣れない者には飛ばすのも一苦労の難物というイメージがあるが、これに関してはかなり簡単に操縦できた。離陸も自動で行えるため、初心者でもスムーズに大空へ飛び立つことができる。グラフィックも非常に美しく、ミッションそっちのけでただ飛び回っていても楽しい。ただし、あまりにもあっけなく飛ばせてしまうため、「最新鋭の戦闘機をこの手で飛ばしている」という感動は薄い。飛ぶこと自体を楽しむには不満が残るだろう。個人的には機体の重さが感じられるレシプロ派なので、採点は辛めにしてある。

クロスレビュー

ライバルレルムズ ～魔界統一～ 英語版評価



☞p.053

いい意味でも悪い意味でも、今までに発売されたリアルタイム戦略シミュレーションとあまり変わらない内容である。ビジュアル面やゲームシステムで、それほど目新しさが感じられなかったが、その反面、システムがすぐに理解でき、操作も短時間で覚えられた。ユニットの体力の回復が速い点や、ミッションのテンポを考えると、初心者向けのゲームと言えるかもしれない。また、戦略シミュレーションという戦いがメインのゲームにはふさわしくないのどかな音楽やキャラクターが発する短調な掛け声は少し気になるところ。

手軽なリアルタイム戦略シミュレーションで、ほとんどの操作はマウス一つで事足りる。シングルプレイのキャンペーンは3種族から構成されているが、マップが小さく、敵のAIも利口ではない。建物の建設、ユニットの増強を素早く行い、圧倒的優位性でダイナミックに敵を倒すといった楽しみ方は、このゲームでは期待できない。うまいプレイヤーには物足りなさが残ると思うが、その場合、大きいマップが選択でき、自分でさまざまな設定が加えられるCustom Gameでプレイしてみることをお勧めする。緊張感とは無縁の、のんびりとしたBGMには一言いいたい。

ゲーム中、常に聞こえてくるキャラクターのセリフがにぎやかで楽しい。チュートリアルが充実し、ヒントがあちこちで手に入るので、何をすればいいのかは比較的スムーズに覚えられるだろう。経験値の獲得や、アイテムを装備することによるアップグレードもあってそれなりに楽しめる。しかし、シングルプレイでは、敵のAIがあまり賢くないため、じっくりと進めていけば、綿密な戦略を立てることなくクリアすることが可能となってしまっている。中盤以降、一方的な展開になりそうなところが気にかかるが、ステージごとの勝利条件に変化を持たせることで、工夫がされている。

リアルタイム戦略シミュレーションというと、通常は資源の採取とユニット生産などに重点が置かれているものが多い。このゲームでは、シナリオにもよるがユニットの生産がかなり限られており(できないときもある)、それが独特のプレイフィールを生み出している。大量生産できないので、ユニット1個の価値が格段に高く、ラッシュ戦術もおいそれとはできない。敵のAIの穴を突いて1対複数という状況を作り出し、少数精鋭で被害を最小限にとどめて勝てる戦術を探る必要があるのだ。そのためか、敵の挙動はほぼ予測できるので、パズル的な楽しみ方ができるだろう。

DARKSTONE



☞p.064

アクションRPGの模範(模倣?)的作品。雰囲気を少し明るめにした「DIABLO」である。この手のゲームに慣れたプレイヤーなら、違和感なくこのゲームの世界に浸れるはずだ。キャラクターが3D化されたことにより、視点が自在に変更ができるというメリットがあるのだが、2Dの細かいグラフィックの美しさにはとうてい及ばないため、好みが分かれるだろう。冒険には、武器・アイテムのほかに、食料が必要になるのだが、個人的にはこの食料の補給が面倒くさく、蛇足であるように感じた。DIABLOをまだプレイしたことのない人やこのゲームに新しさを過度に期待しない人にお勧めする。

インターフェースはシンプルで、すぐゲームの世界に入れる。シングルプレイで気に入ったのは、2人のキャラクターを作成してパーティーを組んで戦うというシステム。2人を同時に育てるのもいいが、1人をほったらかしにしておいても、序盤では勝手にレベルアップしてくれるのだ。視点の切り替えも柔軟にできるので、固定のクオータービューでやりづらいという状況もない。ガンガン手に入るアイテムと速いレベルアップに冒険意欲がかき立てられ、序盤ではゲームプレイの面白さに正直はまった。

プレイしてみると、なかなかはまるゲームだ。ランダムなクエストが次々と発生し、どんどん先へ進みたくなるような魅力があるので、時間がたつのを忘れてしまう。最初のころのクエストは2時間程度でクリアできるため、手軽にプレイできる。キャラクターの成長は、経験値による能力の上昇のほかに、スキルと魔法の習得がメインとなる。そのためにお金が必要になるのだが、その辺のバランスは絶妙だ。育てたキャラクターでマルチプレイができるので、レベルアップにも力が入る。クエスト自体は簡単で、やるべきことが分からなくなるようなことはないが、仕掛けが凝っていて面白い。

アクションとRPG、それぞれの魅力をうまく融合させたゲームに仕上がっている。まず、操作感覚はアクションの良さが生きている。フィールドやダンジョンのマップには難解さが無く、戦闘もマウスでの操作だけであっという間に片が付く。RPGにありがちな戦闘の単調さは無いので、どんどん先に進むことができる。その一方で、魔法習得やアイテム鑑定などRPG的なこだわりも、操作感の良さを損なわない形でうまく盛り込まれているのだ。かなり凝ったクエストも多数用意されているので、上級者も飽きることなくのめり込めるだろう。

BRAVEHEART



☞p.072

3Dの戦闘シーンのスクリーンショットを見ると、派手なゲームであるという印象を受けるのだが、実際はじっくり時間をかけてプレイするタイプの本格派シミュレーションである。映画で衝撃的だった激しい戦闘シーンを3Dでうまく表現しており、戦場全体を見渡したり、個人個人の戦いにフォーカスしたりと、視点を自由に変更して楽しむことができる。操作方法などゲームのルールを把握するのに時間がかかるのが難点で、決して初級者向けのゲームではない。ただ、産業の設定をAutoにすることもでき、多少の簡略化は可能である。

難易度が非常に高いこのゲームは、英語音声のチュートリアルを理解することすら難解である。ただし、ゲームの基本的な進め方を覚えると、よく作り込まれているという印象を受ける。軍の編成、産業の拡充、スパイやスカウトの派遣などといった戦略を、非常にち密に立てることができる。ひとたび戦闘状態に突入すれば、3Dビューに切り替わり、100人以上の大人数での迫力ある戦いが繰り広げられる。シングルプレイは、ミッションやシナリオといった形式ではないので、目先を変えてゲームを楽しむには、質の異なるさまざまなクランのリーダーでプレイしてみることをお勧めする。

システムが独特なので、こつを覚えるまでに時間がかかるが、産業に関してはオートに設定して自動化することが可能だ。このゲームでは、明確にターンが区切られていないので、どこまで日付を進めていいものか判断に困る場合があった。ゲームのポイントとなるのは情報収集だ。ビジュアルなどでは相手の状態がよく判断できないので、スパイをうまく活用しよう。一大イベントとなる戦闘でも、陣形などで損害がかなり変わってくるようなので、偵察をスムーズに行いたい。何十人もの兵士が激突する様子はなかなか迫力があった。今までの戦略シミュレーションでは物足りないという上級プレイヤーにお勧め。

伝統的な2Dの本格シミュレーションと、3Dのリアルタイム戦略シミュレーションを融合させた意欲作。通常、人気映画をゲーム化したものといえば、キャラクター中心で子供から大人まで遊べるようなゲーム性のものが多い。だが、「BRAVEHEART」は相当難易度が高く、伝統的なシミュレーションファン向けに作られている。通常は2Dで、戦闘画面は3Dに切り替わる所が画期的で新鮮だった。ただ、Glideで動かした場合、私のマシンでは3Dの戦闘画面が非常に重く、かなり処理落ちした。

ON-OFF

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

GAME

市場のすき間を狙ったパソコンゲーム すき間ゲームの世界

だれも考え付かないアイデアで小銭をもうける新ジャンル!?ゲーム

最初からメジャーを目指さないゲーム

1997年に「DEER HUNTER」が発売された時、だれも鹿撃ちゲームがゲーム市場のメインストリームになるなどとは予測していなかった。はやりの1人称視点のゲームでありながら、"狩り"というゲーマーが興味を示しそうもないテーマを取り入れたにもかかわらず、見事に200万本を超えるヒット作となった。その後に発売された類似品や続編も成功しているケースが多く、それを考えると、すでに市場のすき間を狙ったゲームとは呼べなくなっている。

ここで、"すき間ゲーム"という言葉を定義しておきたい。「CARMAGEDDON」のようにレーシングゲームに暴力性を加えたゲームであるとか、「UPRISING」のようにアクションとリアルタイム戦略シミュレーションという異なったジャンルを組み合わせて作り出したゲームのことを指すのではない。ゲーマーの興味や生活習慣とは一致していないようなテーマを取り入れ、新たなジャンルの開拓を試みているゲームのことを指している。しかし、このすき間で成功するのは、市場の論理から考えても非常にばくち的な要素の多い冒険であり、多くの場合は失敗していると言っても差し支えないだろう。勝てば官軍となり、負ければその屍が安売りコーナーに累々と積まれていくのだ。

以下に、アメリカで発売されている3タイトルのすき間ゲームを挙げてみる。

DEER AVENGER

鹿撃ちゲームの大成功にあやかろうとしたゲームが多い中、「DEER AVENGER」は、それらのゲームが押し広げた市場のすき間のさらにすき間を狙ったゲームだ。横行する鹿狩りに怒った鹿が人間に敵討ちをするという内容で、コミカルに描かれたハンターたちをライフル銃やバズーカーでハンティングするのだ。中高年のゲーマー層を開拓した鹿撃ちゲームを無理やり若者向けに作り直した感は否めず、企画段階ですでに失敗していたと思われたのだが、驚くことに、PC Dataの調べでは、1999年度上半期の売り上げ(PCゲーム部門)で9位にランクインしているのだ。





鹿笛の代わりに、「ピザの無料配布中で～す」などという掛け声でハンターたちを誘い出す。アクション部分が中途半端で、小1時間で7人分の首を集めることができた

CRICKET WORLD CUP

ターゲットを絞り過ぎて失敗した例だろう。何せクリケットというスポーツ自体が地味である。数あるスポーツゲームの中で、EA Sportsの作品は評価が高いのだが、この作品ではゲームの出来をとやかく言う前に、選ぶテーマが間違っていたとしか言いようがない。ゲームのタイトルからも分かるように、ある程度のクリケットプレイヤーが世界には存在するようだ。しかし、それだけの理由で必ずしもヒットするとは限らないのだ。この路線が続けば、高齢者向けのゲートボールや北欧用のカーリングのゲームなんかが発売されても不思議ではないだろう。



ゴルフ以上に動きの少ないクリケットは、そもそもパソコンゲームに向いているのだろうか? このゲームを始める前に、競技ルールの解説書の読破が必要である

EXTREME BULLRIDER

アメリカではカントリーがちょっとしたブームになっているとはいえ、ロデオを楽しむ人口とコンピューターゲーマーの層が相いれないのは簡単に理解できる。牛の背中に乗るという感覚は、経験がなければ想像することさえも難しいという点でも、メジャーとなったDEER HUNTERとは一線を画しているように思われる。また、コントローラーが持つ能力の限界を超えて、ロデオの感覚をうまく表現するのは生易しいことではなかった。「EXTREME BULLRIDER」の場合、視覚に与えるインパクトが少なかったのも敗因だろう。



このEXTREME BULLRIDERに続いて、Sierra社からは同ジャンルの「PROFESSIOANAL BULLRIDER」が発売予定。Interplay Productions社もこのジャンルへの参入を予定しており、メジャー化に向けてまい進中のジャンル、になれば良いが……

注意しておきたいのは、ここで紹介した"すき間ゲーム"はすべてが"クソゲー"ではないということだ。ただし、狭い市場を開拓し、押し広げるのにはそれなりの成功要因というものがあるわけで、しょせんは企画から販売まで戦略の詰めが甘いゲームが多いのである。これらのゲームの大半が日本に上陸できないでいるのには、理由というものがあるのだ。

これもすき間ゲーム？ AUSTIN POWERS OPERATION:TRIVIA

アメリカでは、6月の第3週の興行成績で『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』を抜く超ヒット作となった『オースティン・パワーズ:デラックス』。この作品をクイズ番組風に仕立て上げたのが「AUSTIN POWERS OPERATION: TRIVIA」である。テーマはメジャー級の作品を扱っているので、すき間ゲームとは呼びにくいが、ゲーム内容がどう考えてもメジャーではなく、すき間ゲームのカテゴリーに入れるのがぴったりのタイトルである。

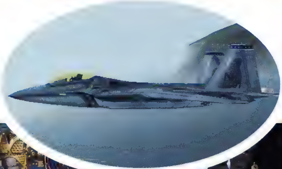
この作品の大失敗の原因は、主役のマイク・マイヤーズ本人ではなく、ただのそっくりさんを声優に起用したということに尽きる。映画独特の雰囲気とギャグが生きておらず、ヒット映画の名前を冠した、ただの芸能関係のクイズゲームに過ぎないのである。映画のライセンスを受けただけで良いゲームは生まれないという事実に、ゲーム業界はいつになったら気付くのだろうか?

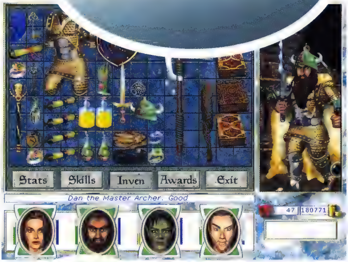


本流の「YOU DON'T KNOW JACK」とゲーム内容はあまり変わらない

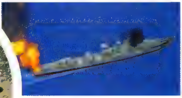
文：奥谷海人

Play Online Exclusive Review















Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



海賊として名をはせ カリブの海を完全制覇せよ

カットスロート

「CUTTHROATS」を開発したHothouse Creations社は、ギャングを題材にしたシミュレーション「GANGSTERS」の開発元として知られている。同社の作品には、普通に暮らしている人々では決して味わえないような“裏社会”を題材にしたタイトルが数多く見られる。この新作では、カリブ海の海賊に焦点を当て、海に生きる男たちの熱い生きざまを描いている。

カリブ海の制覇が目的のリアルタイム戦略シミュレーション

15〜17世紀、ヨーロッパ諸国はこぞってアジア方面への航路を開拓すべく、未知の外洋へと進出していった。いわゆる大航海時代である。この時代のカリブ海では、主にスペインとイギリスによる領土争いが繰り広げられていた。プレイヤーは、このカリブ海を制覇するために、海賊のリーダーとしてさい配を振るうこととなる。

「CUTTHROATS」(以下、CT)の基本的なプレイスタイルは、ずばり“お金もうけ”。ゲームスタート時にプレイヤーが所有しているのは、少々のお金と船1隻だけで、仲間も数人しかいない。膨大な財産を得るために、護衛船を伴っていない商船を襲って、カカオやタバコなどの交易品を強奪したり、港町に攻め入って略奪を繰り返すことになるのだ。お金を得るために手段を選ばないのが海賊なのだが、序盤からイギリスやスペインなどの大国にはけんかを売らない方が得策だ。

海賊として名をはせるためには、船のカスタマイズや大型船への乗り換え、人材の登用を行って戦力を充実させたり、複数の船を所有して大海賊団を結成し、徐々にその勢力を広げていかなければならない。海賊として有名になれば、市長も協力的になり(通常では、わいろや脅しで懐柔させる)、行動の制限が少なくなっていく。そうなれば、CTに用意されたもう一つの目的である、カリブ海に隠された秘宝が発見しやすくなるのである。



戦闘の基本は、敵の足を奪い、手を奪うこと。船の場合は、帆が足の役割を果たすので、まずはそこを攻撃するのがいい。船体に攻撃を加え過ぎると沈没してしまい、積み荷が海に流れ出てしまうので慎重に

風向きの概念を採用し帆船の特徴を盛り込んだ戦闘

戦闘システムには、海戦モードと陸戦モードの2種類が用意されている。陸戦モードでは、ドラッグでの範囲指定や右クリックでの移動先指定など、近ごろの標準とも言える操作方法を簡素化して取り入れている。ただし、陸戦はあくまでもおまけであることを強調するかのように、使用できるユニットが数種類のみで豊富とは言えない。また、戸惑うことなく操作できる点は評価できるものの、マップが広過ぎるということが、筆者は少し不満に感じた。陸戦が行われるのは、港町に対して攻撃を加えるときなのだが、船を港に直接着けることができないため、ベイサイドからの進攻となる。この位置から港までが果てしなく遠く、また、移動スピードが遅いというのが不満の原因だ。



移動画面は、マップビューとふかんビューの2種類が用意されている。ふかんビューで移動した方が、旗の交換ができ、なにかと便利だ

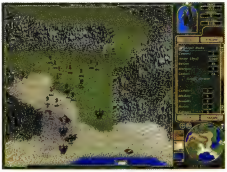
不満の残る陸戦モードとは対称的に、海戦モードでは緊迫感のある戦闘が展開する。この時代では、自由自在に移動できる汽船などというものはなく、風を帆に受けて進む帆船が主流であった。CTでも、風向きという概念を採用することで、帆船の特徴をうまくゲームに生かしている。このため、戦闘中は位置取りが非常に重要なファクターとなってくるのだ。敵船を攻撃する際には、帆、甲板、船体の3ヵ所のいずれかを攻撃ポイントとして選択できる。被弾部分によって効果が変わるので、自分の戦法に沿って攻撃ポイントを随時選ぶことになる。この戦闘はオートで行うことも可能だ。

ゲームの性格上、開始の年代により港町の配置やシナリオが少々変化するが、基本的に同一のマップでプレイしているといった感はぬぐいされない。CTは、短いプレイ時間で何回も繰り返し遊ぶというよりは、細かな戦略を立てて、ゆったりと進めるタイプのゲームである。　(中島　渉)

グラフィック	★★
サウンド	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★



名声が高くないと、港に入っても船の修理やトレードができないこともある。周りに敵が多い海賊家業では、常に船の状態を完ぺきに保ちたい



陸戦では、マリナーやセイラーを前衛にして、後衛のキャノンを守りつつ前進していこう。港に敵側の船がある場合には、艦砲射撃が待っているので注意したい

うまく商船に近づくこつ

当時は、船の状態を表すために、マストに国旗や意思表示に使用する旗を掲げていた。ゲーム内でも、手ごろな標的が見つかったら、ただやみ雲に突撃するのではなく、その状況に合わせた旗を選択して近づくのが効果的だ。また、食料不足などで、寄港しなければならないときに、うまくその国の船に成り済ますことができれば、少しは安全になるだろう。

選択できる国旗

English　French　Spanish　Dutch　Danish

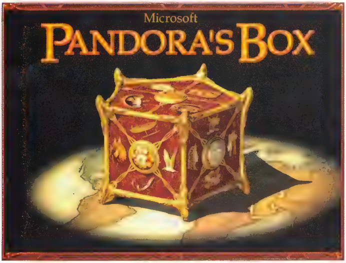


このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Hothouse Creations社
販売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート係 052-775-8380
価格	7800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 6.0以降に対応した2MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX 6.0以降に対応したサウンドカード
対応API	未定
PC-98での動作	未定
発売時期	10月(予定)

Information欄のデータは、今回レビューに使用した開発途中の評価版のものです。製品発売時には変更される可能性があります。



世界中の風景やアートが楽しめるテトリスを手がけたパジトノフが放つ新作

パンドラの箱

「パンドラの箱」は、美しいグラフィックを数多く使用したパズルゲームである。10種類で合計350面を収録し、操作は簡単でありながら、新奇なシステムも採用している。あまりの面白さに、徹夜は必至だ。

次々と解きたくなる巧みな演出 時間を忘れるほどの中毒性あり

パズルゲームに本当の意味での新作が登場した。「パンドラの箱」は、今までにないアイデアで、しかもパソコンゲームならではの仕掛けを使ったパズルゲーム集だ。

基本的には、どのパズルも写真や絵、彫像を完成させることが目的となる。芸術作品を完成させるという楽しみと、出来上がったアートを鑑賞するという満足感に引かれ、次の絵が見たくなり、いつしか病みつきになってしまう。

パズル絵の選択も凝っている。ニューヨークの写真もあれば、びょうぶ絵を思わせるアジアンテイストの絵画、具象の油絵、スフィンクスのような古代遺跡など、さまざまである。

10種類のパズルは、二つのゲームモードで選択できる。一つは、世界に散りばめられたパズルを解きながら、パンドラの箱のかけらを集めるストーリーモード。もう一つは、好きなパズルの種類と面を一つずつ遊べるパズルオンリーモードだ。パズル オンリーモードでは、ストーリーモードに登場するパズルがすべて選択できる。つまり、ストーリーを解かないと遊べないという意地悪なところがないので、自分が好きなゲームモードで遊べばよい。


ストーリーモードでは、パズルを解くとヒントや自動完了のアイテムが手に入る。どうしても物語の続きを見たい時に使える

デジタルを生かしたアイデアが光る 絶妙な工夫の数々

プレイしてみればすぐ分かることなので、パズルの一つ一つを紹介することはしない。その代わり、パズル全体に見られる新奇さについて触れておきたい。このゲームのアイデアは、パソコンという道具の特性をとても上手に取り入れているからだ。

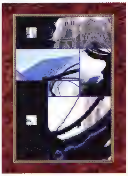
まず挙げられるのは、画像の拡大縮小のゆがみを利用している点。100%表示の画像のほかに、縮小してつぶれた画像や拡大して粗が目立つ画像も織り交ぜる。そうすることで、逆に100%表示の鮮明さが浮き彫りになるのを狙っているかのようだ。この手法は、ロタスコープ、フォーカスポイント、レンズ ベンダーといった種類で採用されている。

二つのピースがぴったり並ぶ気持ち良さを感じられるのは、イメージホール、アウター レイヤー、オーバーラップである。ジグソーパズルをピタッとはめた時の感覚が、画像の重ね合わせで再現されている。

このほか、3Dモデリングやテクスチャーを張る感覚で遊べるスライスやファインド&フィル、4色分解という製版技術を連想するジェスズ ストリップス、知能テストの形合わせのようなインターロックなど、新しさの中にも懐かしさを感じさせるパズルも多い。難易度のバランスも絶妙で、それぞれ35面では物足りなく思えるほどだ。

今までのパズルゲームといえば、古典的なゲームの亜流ばかりで、食傷気味であった。しかし、パンドラの箱は、アイデアが出尽くされた感があるパズルの分野に一石を投じる作品である。パズル好きな人も、そうでない人も、挑戦してほしい。

（杉山淳一）


画像のひずみを意図的に狙ったアイデアが光る。パズルの画像は現代を象徴するようなモチーフも多く、何年か経った後でプレイすると、懐かしい気持ちになれるだろう



七つの精霊が隠したパンドラの箱のかけらを探して、世界中に配置されたパズルを解いて行くのがストーリーモード。プレイヤーを飽きさせない工夫がなされ、350面のパズルを系統や難易度とは違った切り口で選べる

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95／98／NT Workstation 4.0 Service Pack 3以上
CPU	：Pentium 100MHz以上（133MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上(Windows 95／98)、32MB以上(Windows NT Workstation 4.0)
ビデオ	：800×600ドット、3万2768色以上
HD容量	：130MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：Sound Blaster互換サウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：10月1日



パズルゲームのコンピューター化ではなく、コンピューターならではの機能を使ったパズルを提案している。この画面は3Dオブジェクトを使い、合わせる絵柄にはテクスチャーマッピングを用いている

パズルゲーム開発の奇才 アレクセイ・パジトノフの功績とは？

ノーベル賞にゲーム部門があるとしたら、第1号の受賞者はアレクセイ・パジトノフであってもいいのではないだろうか？

彼は、旧ソビエトで技術者だったころ、コンピュータープログラムを勉強する素材として、「PENTOMINO」というパズルを選択する。これをリアルタイムで動かしてみると、心理テストや反射神経の診断に使えそうだというアイデアが湧き、さっそく仲間たちに見せたところ、皆病みつきになって騒ぎに発展する。それを知ったイギリスのミラー社は、旧ソビエトの貿易機関エローグ社を介して、ゲームソフトとしての版権を得た。これが「テトリス」である。


テトリスなど、数々のパズルゲームの名作を生んだアレクセイ・パジトノフ氏。MSN Gaming Zoneでも彼の作品「Mind Aerobics」が遊べる

その後のテトリスのブームはだれもが知っているとおりだ。彼の功績は、娯楽さえも制限していた東側諸国に、ゲームソフトが生まれる素養があると知らしめたこと。そして、面白いゲームに国境は無いことを初めて示したことだろう。

F-22 LIGHTNING 3

最新鋭戦闘機F-22を操り困難な各種ミッションを遂行せよ

軽快、簡単、美麗、それでいて基本はしっかり。初めてフライトシミュレーターにトライするには最適の1本、それが「F-22 LIGHTNING 3」だ。初心者から上級者まで、幅広い楽しみ方ができる。



雨の中を突き進むF-22。アフターバーナーを使用したあまりの速度に、雨粒が水平に飛んでいるかのように見える。スピードを落とせば、垂直に降っているのが分かるはずだ

ゲーム性重視の入門用FS バランスのとれた構成は◎

「F-22 LIGHTNING 3」(以下、F22L3)を遊んでみると、その軽快さとは裏腹な美しいグラフィックに驚かされる。確かに、「FALCON 4.0」や「FLY!」などと比べると地表などの表現は多少見劣りするのだが、Pentium II 300MHzクラスのCPUでも快適に動くその軽快さを考えると、必要じゅうぶんなクオリティーと言える。F22L3のグラフィックで特筆すべき点は、雨天が再現されていることだ。どんよりと曇った雲の下、海面に雨粒が落ちて波紋を作るところまで表現されており、ピチャピチャという音が聞こえてきそうなほどの出来栄えだった。

F22L3はリアル指向のFSではなく、明らかにゲーム性が重視されたもので、簡易化されたアビオニクスや操作体系からも、それをうかがうことができる。ただ、それによって雰囲気が台無しになるほどではないところが、ポイントである。バリバリのFSマニアの諸兄ならともかく、これから入門を考えているプレイヤーにとっては、これでもじゅうぶんに手応えがあると感じられることだろう。電子機器の固まりである最新鋭の航空機を操っているという雰囲気を、存分に感じることができるはずである。例えるなら、「EF2000 V2.0」や「F-22 エア・ドミナンスファイター」と似た感じだと言えば、分かってもらえるだろうか。

ただし、残念ながら兵装系はかなりの簡略化が図られており、ハイテク兵器を駆使して戦っている実感がいまいちわかなかった。レーザーディジグネーターを使ったスマート爆弾の照準や、CCRPモードによる投弾、といった概念がないのが原因だろう。CCIPモードによる投下と、HARM及び対空ミサイルのみというのは、少々簡略化しすぎではないかと思う。しかし、考えてみれば、10年前に入門用FSとして爆発的に売れた「F-15 STRIKE EAGLE II」では、兵装は対空ミサイルと通常爆弾のみであった。原点に立ち返るという意味で、これは決して悪い傾向ではないと筆者は考える。最近のFSでは非常に細かな点まで再現されているので、FSに不慣れなプレイヤーにとってはそれが高いハードルに感じられてしまうからだ。

ミッションエディターとマルチプレイは上級者もハマる見事な出来栄え

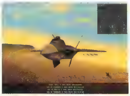
マルチプレイでは、NOVAWORLDと呼ばれるNovaLogic社の対戦専用サーバーに接続することで、無料で世界中のF22L3のプレイヤーたちと戦うことができる。英語の壁による接続の難しさは、ほとんどない。メニューからJOIN NOVAWORLDをクリック、接続したいゲームを選択するだけなのだ。

海外のサーバーへテレホーダイ時間に接続……と言うと、快適性とはほど遠いイメージがあるかもしれないが、心配無用だ。試してみたところ、ラグやワープのほとんどない、何十人規模の乱戦が快適にプレイすることができた。シングルプレイは初心者向けかもしれないが、NOVAWORLDには相当な腕前の戦士たちが待ち構えている。筆者を1対1の旋回戦で撃墜できるほどのプレイヤーが何人も存在する。腕に自信のあるFSプレイヤーは、ぜひともチャレンジしてみてほしいものである。

もう一つ、上級者に耳寄りな情報がある。このF22L3に付属するミッションエディターは、数あるFSの中でも最高クラス(「Su-27 FLANKER」を越えたか?)の出来なのだ。AI機の行動パターンからキャンペーンミッションのフラグ立て、達成条件までをも、事細かに組み立てることができる。単純に"何々を撃破せよ"といったミッションだけでなく、味方機を護衛し続ければ達成となるミッションや、ある飛行場から別の飛行場まで敵の攻撃をかいくぐって移動すれば達成といった、特殊ミッションのたぐいまで工夫して作ることができるのだ。上級者諸兄ならば、このミッションエディターで存分に楽しめるのではないだろうか。

初心者から上級者まで、遊びどころは違っていても一様に楽しめるこのF22L3を、ぜひプレイしてみてほしい。

(Warren大尉)









戦術核B-61を投下する作戦もいくつか用意されている。爆発の瞬間には画面が真っ白になり、その破壊力の恐ろしさを思い知ることになるだろう

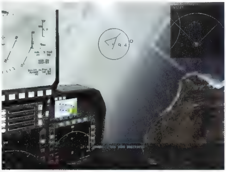
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★



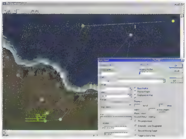
体験版

Information

開発元	：NovaLogic社
発売元	：マイクロマウス株式会社
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：7,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 90MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(24MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX5以降に対応したグラフィックカード
HD容量	：220MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5以降に対応したサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中



これは空戦中のワンショット。パッドロックViewの使い勝手もなかなかいい。上手に活用して敵機をとらえるべし



ミッションエディターで作戦を練っているところ。ミッションを組み立てることには、映画の脚本を考えているような楽しさがある



ウイングマンを後方に従えて飛ぶ敵機Mig-29ファルクラム。敵機の画像も手を抜くことなく、リアルなグラフィックで再現されている。眼下に広がる景色も美しい

Might and Magic VII FOR BLOOD AND HONOR

マイトアンドマジックVII フォーブラッドアンドオナー

マルチ非対応ながら驚きの仕掛けが満載 山と積まれたクエストに埋もれよう



戦闘はターン制とリアルタイム制を選べる。敵が近づいてきたらEnterキーを押して時を止め、ターン制で戦うのがいいだろう。魔法や遠距離攻撃がからむので、戦略性が高い



数多く用意されたダンジョンはそれぞれに特徴的で、一筋縄ではいかないものばかり。隠し扉などは注意深くマップを見ながら、念入りに探索しないと見つからない

「WIZARDRY」や「ULTIMA」シリーズと並んで、日本人ゲーマーに愛され続けているファンタジーRPG「MIGHT AND MAGIC」。このシリーズの最新作である「MIGHT AND MAGIC VII FOR BLOOD AND HONOR」が発売された。シングルプレイのRPGは不作が続く中、久しぶりに出たレベルの高い1本だ。

広大なファンタジー世界を領主として東奔西走

「MIGHT AND MAGIC」シリーズはコンシューマー機にも数多く移植され、長く親しまれてきたRPG界のビッグタイトルだ。そのシリーズ最新作が日本語マニュアルと共に、前作から1年ちょっとというスピードで発売された。

この「MIGHT AND MAGIC VII FOR BLOOD AND HONOR」(以下、MM7)は、プレイヤー視点から見た3Dのゲームフィールドでクエストを受け、4人のパーティーを育てながら冒険するというシングルプレイRPGだ。全体的にかなりボリュームのあるゲームなのだが、世界設定やストーリー、戦闘システムといった部分がしっかり作りこまれているだけに、親しみやすく、長く夢中になれる仕上がりになっている。

舞台はシリーズ外伝である「HEROES OF MIGHT AND MAGIC III」にも登場したエラシアという大陸。主人公であるプレイヤーは仲間たちと共に、紛争地帯にある都市を賭けたコンテストに勝ち抜き、いきなり領主になってしまった。だが、喜びいさんで入った城はゴブリンだらけ、衛兵には「問題を起こすなよ」などと言われ、とても領主様気分は味わえない。その上、エルフの国と人間の国の狭間にあるため、両方の大国にせっつかれ……、というのが今回のストーリーだ。

ゲームは、前述の孤島でのコンテストで幕が開く。実はコンテスト自体が小さなクエストが集まった、一つの大きなクエストとなっており、チュートリアルも兼ねているのである。ここでプレイヤーはスキルやステータスアップ、戦闘や魔法について学び、いろいろな人々に話しかけ、クエストを受けることでストーリーを進めるという、ゲーム全体のひな型を経験することになる。

キャラクターの個性となるクラス(職業)は、戦士や僧侶、魔法使いといった、攻撃の得手不得手が分かれるラインナップで、4人のパーティーはゲーム終了時まで固定であるため、メンバーをどう構成するかは重要だ。スキルは戦闘系や魔法系のオーソドックスなものから、Stealing(盗み)やAlchemy(ポーション作成)といったものまでバラエティーに富んでいる。クラスによって修得できるスキルが限られているので、どういったキャラクターでどういう冒険をするのかをイメージした上で、選択すべきだ。

自由なゲーム展開と積み重ねられていくストーリー

MM7の魅力は何といっても、その物語性豊かなクエスト群だ。今回用意されているのは、街の人々の頼み事から、領主としての政治的な判断を要求される変り種までさまざまなので、一つ一つのエピソードを楽しみながらゲームを進めていける。そして、これらのクエストを解決すればするほど、大きなストーリーラインが明らかになっていき、話が進んでいくというのがMM7の仕組みだ。

メインストーリーがきっちりとあり、それでいて紙芝居を見ているような退屈さを感じることがないのは、いくつかのクエストを並行して進めていける自由さと、プレイヤー自身が物語の当事者であり、ストーリーにどんどん取り込まれていくことが大きく働いている。主人公は自分、というRPG本来の楽しさの一つが満喫できるのだ。この“ゲームとの一体感”は、昨今のシングルプレイRPGでは得がたい貴重なものだ。

固定の4人パーティーでクエストを受け、キャラクターの成長と共に冒険を進めるという、ある意味、正統派的な部分を持ちつつも、ストーリーの分岐や政治的なイベントなど新しい要素を上手に盛り込んでいる。また、これら新要素をたくさん取り入れている一方で、NPCのハイヤリングシステムやモンスターが大軍で襲ってくる部分など、MIGHT AND MAGICとしての個性は残してあり、シリーズを通してのファンも納得の進化を遂げている。

(西尾ゆき)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

善と悪、どちらを選ぶ?

クエストやイベントの解決の仕方によってストーリーが分岐するのが今作の特徴だが、それ以外にもプレイヤーは大きな岐路に立たせられる。ゲーム中盤では、なんとLIGHT(善)な人生か、DARK(悪)な人生かを選ばなくてはならないのだ。当然、ここでもストーリーは分岐し、さらにはインタフェース周りのデザインさえ変わってしまう。ゲーム中は四六時中眺める部分だけに、プレイヤーの気分もどんどん神々しく、または毒々しくなるのである。



LIGHTのデザインはホワイトマーブルが基本。ちょっと目にまぶしい



DARKのデザインはどぎつい、赤黒い内臓系の色合い

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	New World Computing社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX 6.1に対応したビデオカード
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 6.1に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	英語版は発売中、 日本語版は年末発売予定



3D描画はDirect3Dを使っているが、3Dに対応していないビデオカードでもゲーム本体の3Dエンジンでプレイすることができる



ミニゲームのARCO MAGE。カードゲームだがデッキ構築の必要はなく、ルールが簡単で気楽に遊べる。ゲーム本編には、ARCO MAGEに関連したクエストも用意されている

FIGHTING STEEL™
WORLD WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942



大海原を進むわが艦隊。スピード感こそないが、その雄雄しい姿に思わずうっとり

3Dテクスチャーで表現された大海原を制して艦隊を勝利に導け

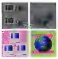
ファイティングスティール

「ファイティングスティール」は、艦隊戦をテーマにした3Dシミュレーションである。5、6年前にはそこそこの数の艦隊戦シミュレーションがリリースされていたものの、最近ではあまり見掛けなくなった。ゲームの舞台となるのは第2次世界大戦で、史実とは別に、自軍の艦隊を勝利に導くのがプレイヤーの使命だ。

第2次世界大戦の艦隊指揮官となって敵艦隊を掃討せよ

この作品のテーマとなっているのは、第2次世界大戦時の艦隊戦。当時の艦隊戦というと、日本とアメリカの間で行われた太平洋戦争に注目が集まりがちだが、この作品ではこの2国のほかにイギリスとドイツの海軍も登場する。つまり、イギリスとドイツの間で行われた、北海の戦いも再現されるというわけだ。ただし、あくまで艦隊戦ということで、ヨーロッパにおける海戦の一方の主役だったUボートは登場しない。

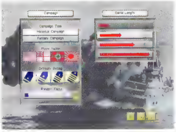
プレイヤーはこれら四つの国のうち、いずれかの艦隊指揮者として、敵艦隊の掃滅を目指す。ゲームの進行は、リアルタイム制。とはいえ、さすがに題材が戦艦だけあって、その展開はゆっくりしたものだ。画面下部に表示されるマップを参考にして（敵艦隊の位置が最初から表示されている）、航路を決定。後は、敵を攻撃可能な距離に近付くまで待つ。そして、ひたすら待つ。あくまでゲーム内の時間だが、シナリオによっては2、3日以上、延々大海原しか視界に入らないこともある。とにかく我慢だ。そうやってなんとか敵に遭遇したら、いよいよ戦闘開始。自軍の艦船に搭載された主砲、複砲、魚雷を、敵船に向けてぶっぱなす。首尾良く敵艦隊に決定的なダメージを与えられれば、任務は成功。新たな指令を待つというわけだ。





Information

開発元	：Learning Company Properties社
販売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上（Pentium 233MHz以上推奨）
メモリー	：64MB
ビデオ	：DirectX 6.1以降に対応した、4MB以上の3D対応ビデオカード
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 6.1以降に対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：英語版（発売元はSSI社）は発売中、日本語版は11月発売予定



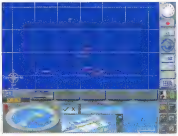
4ヵ国の中から、自軍を選択。潜水艦や航空機が出てこないので、日本もけっこう強い



戦力の分析は、勝利のための必要条件。各戦艦の乗組員の能力、疲労度、夜間の戦闘能力などが一覧できる

戦艦操作の難易度は高めだが慣れれば無傷で勝利することも可能

以上のように、このゲームの進行自体は、非常にシンプルだ。とはいえ、だれでもすぐにミッションをクリアできるかといえば、そうではない。このソフト、基本的な操作方法を把握するまで、ちょっと時間がかかるのだ。別に、ユーザーインターフェースに欠陥があるというわけではない。むしろ、シミュレーションとしては、非常にシンプルな部類に入るといえるだろう。しかし、説明書を読まなくともほかの作品の経験から大まかな操作法を類推できるフライトシミュレーターとは違い、なかなか勝手がつかめないのも事実。細かい軌道修正が苦手という艦船の特性を把握する前は、いつのまにか敵とすれ違ってしまい、なんとか元のポイントに戻った時には味方艦隊がほとんど沈められていた、なんてこともある。こんな事態を避けるためには、とにかく練習あるのみ。そうしてある程度操作に慣れていけば、二手に別れて敵を挟み撃ちし、こちらは大したダメージを受けないで相手を全滅させるなどという、鮮やかな勝利も夢ではない。

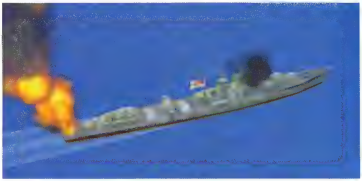


通常画面では把握しにくい敵の位置も、マップを開けば大丈夫。青い旗で表示されているのが自国の艦隊で、画面下の操作メニューで戦艦の航行が指揮できる

さて、この作品には、最大4人のマルチプレイモードが用意されている。多くのタイトルがそうであるように、IPX対応のLAN対戦と、TCP／IP対応のインターネット対戦を楽しむことができる。さらに、対戦専用サイトMplayerには、アメリカの販売元であるStrategic Simulations社タイトルの専用コーナー“SSI Club”が用意されている。残念ながら原稿執筆時点では、対応ソフトのリストの中に「ファイティングスティール」の名は入っていなかったが、とりあえず“Comming Soon”と表記されていた。近いうちに、世界中の軍事系ゲームのマニアたちと対戦プレイを楽しむことが可能になるはずだ。ただし、Strategic Simulations社のファンといえば、そのマニアックさでも知られている。いきなり対戦に突入しても、ケチョンケチョンにやられてしまうのがおちだ。事前に、シングルプレイヤーモードでよく練習しておくことを忘れないようにしよう。（小笠原　誠）

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★
総合評価	★★★

戦艦を表示するためのカメラ視点は自由に変更できるため、被弾した自艦を迫力ある画面で確認することができる



潜水艦好きはしばし待て

「せっかくドイツ海軍が選べるのに、Uボートが使えないなんて……」、ドイツ軍フェチの皆さん（ミリタリーマニアの中にはけっこう多いはず？）は、そう残念がるに違いない。そんなあなたは、Strategic Simulations社が1999年冬の発売を予定している「SILENT HUNTER Ⅱ」を待とう。この作品はそのものずばり、Uボートと駆逐艦の戦いをテーマにしているのだ。海上戦のファイティングスティールと、水中戦のSILENT HUNTER Ⅱ。この二つは、いわば兄弟作のようなものと考えていいだろう。





レルムを守り導く使命を受けて
60ステージに及ぶフィールドを戦い抜け

ライバルレルムズ～魔界統一～

完全日本語版

最近では、プレイのやり込みが必須となるマニア向けのゲームが増えている。その一方、空いた時間で手軽にプレイでき、難易度が低く、決着するまでの時間が短い、軽い作品も増加の傾向にある。後者に属するリアルタイム戦略シミュレーションが、この「ライバル レルムズ～魔界統一～」だ。

初心者に優しい設計でありながら多彩なミッションを用意

ターン制戦略シミュレーションは、じっくり腰をすえ、ユニットの操作よりもモニターを見つめて思案する時間の方が長いものが普通である。この「ライバル レルムズ～魔界統一～」(以下、ライバル レルムズ)はまさにその対極で、ライトな感覚で手軽にプレイできるリアルタイム戦略シミュレーションだ。

このゲームはかなり易しい部類に入る。敵が深追いしない、傷ついたキャラクターのHP回復速度が速い、ステータスをアップするアイテムが容易に手に入る、マップが小さいといったことが、その理由に挙げられる。十キーと一キーで自在にゲーム速度を変えられるため、待つのが面倒な進軍やHP回復時はスピードを最速、一人ひとりに指示を出さねばならない戦闘中は最遅のスピードでゲームをするといったように、プレイヤーの都合に合わせたゲームプレイが許されているのだ。

独特のグラフィックは、箱庭を歩く人形のようで愛きょうがあり、とっつきやすい印象を与える。基本的には、マウスクリックだけでプレイが可能なので、チュートリアルを省いてもすぐに遊び方が理解できる。

ライバル レルムズならではの面白さに、各ステージの勝利条件と、キャラクタークラスの個性が挙げられる。単に



敵味方入り乱れた総力戦の様子。ちなみに、AIの操るキャラクターたちと同盟を結んで行軍することもできる



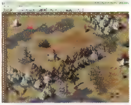
エルフの弓兵隊が敵陣の建造物を攻撃。海からはWarshipの砲撃援護もある

戦って勝つだけが勝利条件ではない。「囚人を救い、エスコートせよ」「盗賊を雇い、秘密の巻物を盗んで逃げのびろ」といった多彩なミッションが与えられるのだ。また、実にさまざまなキャラクタークラスが存在し、彼らの持つ特殊技能もそれぞれ異なる。例えば、Fire Masterというクラスはかなりユニークで、爆弾を作り出し、小山程度であれば吹き飛ばして道を開けてしまう。キャラクターの使い方次第で攻略の難易度は大きく変化するということである。

マルチプレイの面白さはオリジナルマップでの対戦で体感できる

簡単な操作を意識した作りになっているが、それは付属のシナリオエディターにも当てはまる。オブジェクトを選び、クリックするだけでマップが完成し、勝利条件や参加するクラスのコストなどをダイアログボックスのガイドに沿って設定していく。この楽しさは、街をつくり、予算を細かに設定していく「シムシティ」シリーズに相通ずるものがある。発展と繁栄を目指す街とは違い、いずれ侵害／征服されるという対極には位置するが、自分だけのテリトリーを作り上げていくという快感は共通のものだ。

また、自作マップはマルチプレイでも使用できる。難易度の高いマップに仲間を招待し、きりきり舞いさせてやるのも一興だ。マルチプレイでは、キャンペーンを協力してクリアしたり、8人までの対戦が可能なモードもあるが、真の楽しさはオリジナルマップでの対戦にある。アイテムやヒントを全廃し、プレイヤーにマップを手探りで歩かせるだけで難易度は激増するのだ。シングルプレイに不満を感じていたプレイヤーも、押しては引くの攻防がじっくり味わえるだろう。ライバル レルムズは、シングルとマルチで楽しみ方も難易度も変化する好例だと言える。（菅原有香）



マップ作成は基本的にアイコンをクリックするだけでOK。ステージ攻略に直接関連のない草木やモニュメントなどのオブジェクトもそろっており、雰囲気を盛り上げる

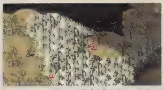
グラフィック	★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★



フィールドの至るところに散りばめられた青い球。触れると、そのマップ攻略のヒントを教えてくれる。少々親切過ぎる作りだ

意外に役立つ有効戦術を紹介

ライバル レルムズは、難易度が低いばかりに、本来なら考えられない戦い方が有効戦術として成り立ってしまう。一つは、あるキャラクターがおとりとなり、敵をおびき出して引きずり回し、ほかのキャラクターが後ろからアタックする方法。もう一つは、山岳、岩、城壁越しに遠距離攻撃ができるキャラクターで近接攻撃しかできない敵をつぶす方法だ。後者は、マルチプレイでも有効な点が問題である。使用すると勝利必至のこの戦法を導入するか否かは、プレイヤーの判断にお任せする。



障害物における高さの概念を取り入れていないため、壁越し、山越しの攻撃が可能。卑怯だが、これがかなり強い



Information

開発元	：Digital Integration社
販売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック(メディアクエスト) ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：SVGA対応のビデオカード
HD容量	：70MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows互換のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：9月24日

掲載した画面は英語版のものです



NIRAドラッグレーシング

チューニングが決め手の直線レース 新旧の日本車で制覇できるか？

画面にはスカイラインやスープラなど、新旧の日本車が勢ぞろい。チューニングカーが大好きな人にはおなじみのロゴもたくさん出てくるこのゲームが、なんとアメリカで発売された。日本車が数多く登場するだけに、ぜひ日本語版も出してもらいたい。

スタート前に勝負は決まっている 勝敗の決め手はチューニングだ

2台の車を並べ、「よーい、どん」で走り出し、直線のコースで先にゴールしたほうが勝ち。最も簡単に決着がつき、観客にもドライバーにも分かりやすいレースといえばドラッグレースだ。日本では富士スピードウェイで行われるレースが有名だが、アメリカで草の根的に盛り上がっているドラックレースイベントが、初めてネットワークゲームで登場した。

見かけ上はシンプルな短距離レースだが、ドラッグレースの本場アメリカともなると、さまざまなレギュレーションがあるらしく、このゲームのテーマとなっているクラスは輸入車だ。アメリカでの輸入車だから、登場する車にはヨーロッパ車と日本車が多い。ヨーロッパ勢がBMWとポルシェ、日本勢はスカイラインやダットサン、CR-X、スープラ、インテグラなどで、圧倒的に日本車の比率が高い。これは、ドラッグレースの性格上、軽量でハイパワーエンジンが好まれることや、日本での車検法改正以来、市販の改造パーツが安価に購入できるようになったことに理由がある。

一瞬で終わるドラッグレースだが、このゲームの楽しさはレースの瞬間だけではない。“SHOP”タブをクリックすれば、走り屋には夢のような広いガレージが出現する。ここではエンジン、タイヤ、サスペンションからカラーリングまで、100以上ものセッティング項目をチューニングできる。そう、このゲームの神髄は車いじりなのだ。心ゆくまで愛車を整備し、レース会場へ持ち込む。ここまででレースの勝敗は99%決まっている。



タイヤを空転させて温度を上げ、食いつきを良くしてから慎重にスタートラインに付ける。少しでもオーバーしたり、フライングするとペナルティーが課されてしまう

日本はゼロヨンだが アメリカではゼロセンで競う

ネットワーク対戦では、自分の車をドラッグレースサーバーへ持ち込んで、どきどきしながら順番を待つところから始まる。インターネット対戦のプログラムが起動できなかったのでLANで対戦してみたところ、必ずしも人間同士で同時にスタートすることはなく、AIカー同士が集合しているイベントに参加するというゲームスタイルだ。チャットでレース中の車をやじうま批評しながら、「よっしゃ、おれの番だ。見てろよ～」「頑張れよぉ」という会話も楽しめる。インターネットでは、これらの車が全部人間のプレイヤーだと思うとわくわくしてくる。気分は真夏の夜中にふ頭へ集合する走り屋そのものだ。

レースの手順は、車をスタートラインにピッタリと合わせ、シグナルとともにダッシュするだけだ。オートマチックモードではギアアップのタイミングも自動的なので、ひたすらアクセルを踏み、レーンをはみ出さないように小刻みなハンドリングを行う。もちろん、自分のチューニングに合わせてベストなシフトタイミングを探したほうが速くなるのは言うまでもない。フライングやレーンアウトのペナルティーは厳しく、短い時間に集中力を最大にして駆け抜けて行く。ゴール後は自動的にパラシュートが開くので、安心してアクセルをベタ踏みしよう。

車のボディーには、HKSやAPEXなど、日本の有名なパーツメーカーのロゴも登場する。銀色のスープラが搭載しているエアロパーツは、ベイルサイドのアリゲーターを思わせるド派手なフロントウイングだ。マニュアルによると開発陣に日本人のカーマニアはいないようだが、きちんとリサーチした結果だといえる。「いい仕事してるねぇ！」と感心する。

ちなみに、日本の走り屋さんたちのドラッグレースはゼロヨン（0→400m）だが、このゲームではゼロセン（0→1000フィート）で競われる。日本の有名な車雑誌『OPTION』の世界が、そのまんまアメリカでゲームになったような世界だ。

何度かプレイしているうちに気づいたのだが、待ち時間こそ長いが、すぐに順番が回ってくるし、レース時間は短い。日本のように、高額な電話料金がネックになっている状況で、ドラッグレースはマルチプレイにとても向いているタイトルだと思う。（杉山淳一）

グラフィック	★★★★
サウンド	注
マルチプレイ	★★
操作感	★★
総合評価	★★★

注 日本語版のWindows 95／98でゲームを動作させたところ、サウンドが出力されなかった

ポルシェ911



ダットサン240ZX



CR-X



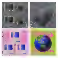
APEX VMAX PROスカイライン



最新のポルシェから、往年の名車ダットサンまで、マニアックな車たちが揃っている。初代CR-Xをゲーム化したのはこのタイトルが最初で最後になるだろう



スタートラインにつき、ホイールスピンで発生した煙がゆっくりと流れていく。辺りはこげ臭いにおいも漂っているはずだ。そして、シグナルオン。爆音を響かせてひたすらシフトアップし、ゴールを通過したとたんにパラシュートが開く。かなりチューニングしない限り、パラシュート無しでも止まれるが、問題はブレーキング時の車体の挙動で、ハンドル操作次第でコースアウトすることもある



Information	
開発元	：Bethesda Softworks社
販売元	：Bethesda Softworks社
価格	：$29.99
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 75MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：256色SVGA対応ビデオカード（Voodoo搭載カード推奨）
HD容量	：70MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：Sound Blaster互換サウンドカード
対応API	：Glide
発売時期	：発売中（アメリカのみ）



マルチプレイではレース大会の雰囲気を楽しめる。中央上の対戦表に自分の名前が表示されれば出番は近い。緊張で鼓動が早くなる



自分の走りを録画再生するビデオ機能も搭載され、客観的に走りを分析できる。シフトミスしたときに車体がすこしピッチするなど、アニメーションの描写は細かい

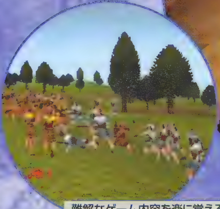
特集1 マルチプレイが熱い

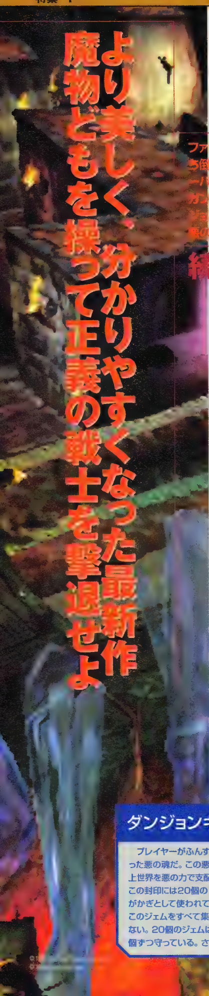
パソコンゲーム高密度攻略

強固なダンジョンを築き上げて、正義の味方を迎え撃つユニークなゲーム「ダンジョンキーパー2」、DIABLO系アクションRPG「DARKSTONE」、戦略級歴史シミュレーション「BRAVEHEART」。今月はこの3本を隅々まで解説している。それぞれのゲーム世界を徹底的に楽しむためのヒントが、きっと見つかるはずだ。









より美しく、分かりやすくなった最新作 魔物どもを操って正義の戦士を撃退せよ

ダンジョンキーパー2

完全日本語版

ファンタジー系RPGの定番設定は、「プレイヤーが正義の戦士となり、世界征服をたくらむ悪の魔王を討ち倒す」という、もう聞き飽きたパターンだ。それとはまったく反対のコンセプトのゲームが「ダンジョンキーパー」である。このゲームでは、なんとプレイヤー自身が悪の魔王となるのである。世界平和をスローガンに挑んで来る、偽善の戦士どもを倒していくのが、このゲームの楽しさだ。そのシリーズ最新作「ダンジョンキーパー 2」がいよいよ登場。よりいっそう美しくなったグラフィックや、新フィーチャーも加えられ、悪の魅力を存分に楽しめるタイトルになっている。

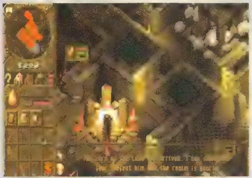
続編であって続編でないDK2の魅力

前作を知らなくても大丈夫 プレイしながらルールが学べる

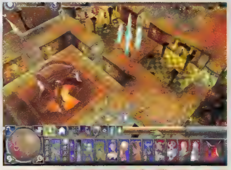
ゲームタイトルに2が付いているので、「ダンジョンキーパー2」(以下、DK2)を単なる続編と思っている読者もいるかもしれない。だが、その認識は半分当たっていて半分は間違っている。DK2は確かに前作「ダンジョンキーパー」(以下、DK1)の続編ではあるが、ストーリー的にはDK1とほとんど関係が無い。よって、独立した新作ゲームとしてとらえても間違いではないのだ。

続編ものの場合、前作を知らないと難しくてゲームにならないような作品もあるが、DK2に限ってはその心配は無い。DK2は、日本語の音声ガイドで、ゲームルールやプレイヤーのやるべきことを指示してくれる。序盤ステージの難易度はかなり低く抑えられているために、まったく予備知識が無くても楽しめるようになっているのだ。DK2は、プレイを進めながらルールと基本戦略を学んでいけるように、ゲームがデザインされているのである。

また、DK1をプレイしたことあるプレイヤーであれば、そのときに得た戦略や知識のほとんどがDK2でも応用できるので、すんなり入り込んでいけるはずだ。DK2の基本ルールはDK1と同じで、大胆なルール変更などは一切行われていない。「よりゲームルールが洗練されたDK1」という感覚でDK2をプレイできるのだ。しかし、まったく同じゲームなのかというと、そういうわけでもない。DK2では、DK1にはいなかった新しい魔物たち(クリーチャー)や敵戦士などが登場してくる。それに、より過激なトラップや、ユーモアあふれる部屋(設備)も新たに追加されているため、DK1を知っているプレイヤーにとってもじゅうぶんに楽しめるのである。



DK1の画面(640×400ドット、ふかん視点時のもの)。グラフィックエンジンは、Bullfrog Productions社オリジナルのものが使われており、グラフィック処理はすべてソフトウェアベースで行われていた。のちにDirect3D対応パッチがリリースされて、DK1も3Dアクセラレーターを使用したグラフィックが出せるようになった

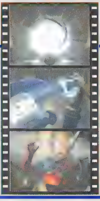


グラフィックエンジンが一新されて、けた違いに美しくなり、リアリティーが増したDK2の画面。もちろん、視点の変更も可能だ

ダンジョンキーパー 2のストーリー背景

プレイヤーがふんするのは、地下に封印されてしまった悪の魂だ。この悪の魂は、地上に再び君臨し、地上世界を悪の力で支配することを夢見ている。しかし、この封印には20個の「ジェム」と呼ばれる聖なる宝石がかぎとして使われており、目的を達成するためにはこのジェムをすべて集めて、封印を解かなければならない。20個のジェムは、それぞれ20人の聖戦士が1個ずつ守っている。さらに、彼らはこの悪の魂の完全破壊をもくろんでいるのだ。

ゲームの目的は、プレイヤー自らが作ったダンジョンで聖戦士たちを倒して、20個のジェムを集めること。1ステージにいる聖戦士は1人なので、1ステージで得られるジェムは1個だけだ。プレイヤーは、20個のジェムを手に入れるために、全部で20ステージを戦うことになる。すべてのジェムを手に入れて、この世に再び悪の花を乱れ咲かせるのだ。



まばゆい光を放つジェム。封印を解きにくくするために、20人の聖戦士がこのジェムを1個ずつ持ち去ってしまった。クリーチャーたちを操り、トラップ群を駆使して、聖戦士たちを倒せ。20個のジェムを全部ホーニーに回収させて、地上によみがえるのだ

掘り方にレベルの差が出る DK2の基本ゲームシステム

悪の魂は、「ダンジョンハート」という名前が付けられており、ここにはマナ（魔力）が宿るようになっている。このマナを糧に、インプと呼ばれる魔物を操って、ダンジョンハートを出発点として穴を掘らせよう。そして、地下に大迷宮を形成していくのだ。

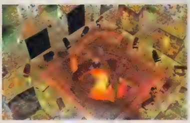
迷宮は、ただ掘るだけでは駄目。戦士たちの侵攻を妨害するものが無ければ、彼らにとっては痛くも痒くもない。そこで、クリーチャーたちを召喚して、ダンジョン内をはいかいさせ、意地悪なトラップを仕掛けていくことになる。

ただし、クリーチャーたちも戦士たちと無償で戦ってはくれないし、トラップ群もすべて有料だ。難攻不落なダンジョンを作るためには、モンスターを雇ったり、トラップを買ったりするための資金が必要となる。このための資金は、地面を掘っているときに見つかる金脈から採取していこう。

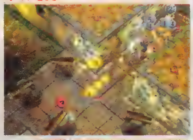
ところで、DK2では、一度掘った所は埋めることができないという基本ルールが存在する。そのために、たった一堀りが、その後のプレイヤーの運命を決定づけることもあるのだ。プレイヤーは、金脈がありそうな土地を探し当てることを意識しつつも、戦略的にも優れた迷宮を掘っていかなければならない。

ダンジョン建設中も、戦士たちはリアルタイムで続々と冒険にやってくる。のんびり休んでいる暇は無い。悪の営みも決して楽な仕事じゃないのだ。

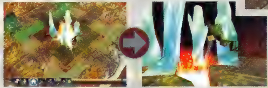
こうして見てくると、大胆な発想のゲームの割には、実際のプレイにはち密な戦略と的確な管理能力が要求されることが分かるだろう。ゲーム名の“keeper”という単語には、「経営者」という意味合いも含まれているのだ。ある意味、DK2はファンタジー系RPGに登場するダンジョンを題材にした、経営シミュレーションゲームと言ってもいいかもしれない。



これがプレイヤーの分身、ダンジョンハートだ。ここまで敵に侵入され、攻撃を受けて破壊されてしまうとゲームオーバーとなる



敵が侵入してきそうなところに、マジックミサイルのトラップを立て並べたところ。こうしておけば、簡単に敵に侵入されることはあるまい



ゲートをプレイヤーのダンジョンと接続してから、インプに占拠させる。すると、ここを通じて魔界から多様なクリーチャーがやって来るのだ

DK2で追加・削除されたフィーチャーを一挙公開

DK1では、やたらクリーチャーや部屋、トラップの種類が多く、どの要素がどんな効果をゲームにもたらすのかがいまいち把握しにくい側面があった。DK2では、より分かりやすいゲーム性を目指したためか、多様なフィーチャーの種類はだいぶシェイプアップされた格好になっている。また、名称が変更されているものもいくつかあるようだ。

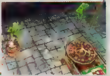
DK1をプレイした経験があるプレイヤーは、この辺りを把握しておくと、DK2によりすんなりと入っていけるはずだ。

部屋

●DK2で新登場するもの
アリーナ、カジノ、樫の橋、石の橋
●DK2でも登場するもの
宝物庫、訓練室、工房、牢獄、拷問室、墓地
●DK2では名称の違うもの
ねぐら→寝室、ニワトリ小屋→食料室、図書館→研究室、監視所→警護室、神殿→寺院、門→ゲート
●DK2では登場しないもの
橋、兵舎、洗脳室



大当たりを決めたクリーチャーは、ポップな音楽に合わせてジョン・トラボルタばりのフィーバーダンスを披露してくれる



カジノ。クリーチャーたちの欲求不満を解消するのにもってこいな設備

スペル

●DK2で新登場するもの
背信、錬金、爆炎
●DK2でも登場するもの
邪眼、治癒
●DK2では名称の違うもの
インプ製造→創造、支配→憑依、出陣→召集、雷撃→稲妻、呪い→変化、粉砕→地震
●DK2では登場しないもの
加速、絶対服従、隠蔽、疫病、ハルマゲドン、落盤、防御



ボスとの戦いになくてはならないのが、治癒のスペル。写真のような混戦状況下では、治癒スペルの連射が欠かせない

クリーチャー

●DK2で新登場するもの
ダークエルフ、ローグ、ブラックナイト、ダークエンジェル
●DK2でも登場するもの
インプ、バイルデーモン、トロル、ホーニー（ホーンド・リーパー）、スケルトン、ヴァンパイア、ウォーロック
●DK2では名称の違うもの
ダークミストレス→ミストレス、ドラゴン→サラマンダー、フライ→ファイアフライ、オーク→ゴブリン
●DK2では登場しないもの
ビートル、デーモンスポーン、ゴースト、ヘルハウンド、スパイダー、テンタクル



ブラックナイト
一撃必殺が座右の銘といううわさの狂戦士だが、動作はのろい



ダークエルフ
警護任務と遠距離射撃を得意とする



ダークエンジェル
特攻と魔法攻撃に優れる万能ファイター



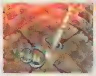
ローグ
戦闘能力はイマイチだが、隠密行動をさせたら右に出るものはいない

トラップ／扉

●DK2で新登場するもの
マジックミサイル、フィアー、ガードポスト、スパイク、スイッチ、フリーズ、ファイアブラスト、不思議の扉、バリケード
●DK2でも登場するもの
なし
●DK2では名称の違うもの
丸石の罠→スフィア、警報の罠→アラーム、毒ガスの罠→ポイズンガス、雷撃の罠→ライトニング、木のドア→樫の扉、補強されたドア→鉄の扉、鉄のドア→鋼の扉、魔法のドア→魔力の扉
●DK2では登場しないもの
言霊の罠、溶岩の罠



敵を一時的に気絶させる効果がある、ライトニングのトラップ



最大の破壊力を持つのが、このファイアブラストのトラップである



DK2に登場する攻撃系トラップの中で、最も基本の部類に属するのがこのマジックミサイルだ

ステップバイステップで覚える西川式基本戦略

プレイする上で、ぜひとも習得しておきたいDK2の基本的な戦略とテクニックを、ゲームの進行手順に沿って紹介していこう。DK2では「勝つための作戦」よりも、「負けない工夫」が重要になってくるのだ。このスローガンを、いつも念頭に置いてゲームを進めていきたい。

Step 1 マップでゲートや敵本拠地の位置を把握

まず始めに、クリーチャーを呼び出すことができるゲートの位置、そして敵の本拠地の位置を把握しよう。マップの全容がうまくつかめないようならば、Mキーを押して、フルスクリーンマップ（全体地図）で確認するといい。

このマップ上で七色に輝いているのがゲート、白色で表示されているのが正義の戦士軍団の拠点だ。自分以外のダンジョンキーパーが出現してくるステージ後半やマルチプレイでは、各プレイヤーの色でそれぞれのダンジョンが表示される。

最初にこのマップをよく見て、どの方角に穴を掘っていくか、どういったダンジョンを形成していくかを大まかに決めよう。マップ中の黄色い点は金脈、紫は宝石脈（無限に資金を与えてくれるポイント）だ。これらを確認したら、早急に確保することを心がけよう。



フルスクリーンマップの画面。マップをマウスカーソルでなぞると、その部分を見下ろした画面が、右上の小ウインドウに表示される。その時点でのゲーム画面の表示状態に関わらず、フルスクリーンマップでは常に上が北として表示される。点在する濃い黄色部分が、金脈のある位置だ

Step 2 重要な部屋は安全な場所に作る

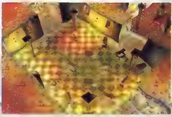
DK2では、マップ上の外枠部分までで世界が打ち止めになっており、それ以上掘り進んでいくことはできないようになっている。これはつまり、敵もそこからは侵攻してこないことを意味する。よって、侵攻してきた敵に奪われたくない大事な部屋を、外枠方角に作っていくのが基本セオリーとなる。ダンジョンを運営する上で必要不可欠な部屋や、クリーチャーの生活を支える基本的な設備は、そうした方角に作るといい。

具体的には、宝物庫、寝室、食料室などがこれに該当する。宝物庫は、すべてのクリーチャーの給料である資金を保管しておく部屋であるし、寝室や食料室は、クリーチャーの日々の生活には欠かせない部屋だ。

倒した敵を寝返らせるための施設である牢獄や拷問室は、敵に攻撃されると、ここで確保していた敵の捕虜を奪われてしまうことがある。従って、上記の三つの部屋ほど優先度は高くないが、これらの部屋も敵に侵攻されにくい場所に作ったほうがいい。



このマップの場合、南に聖戦士の砦があるので（白色部分）、ダンジョンの重要施設は北方向に位置させたほうがいいことになる。ステージによっては、敵陣が暗やみに覆われていて、マップに表示されていない場合もある。その場合は、邪眼スペルで透視しながら情報を集めるしかない



敵に狙われやすいのが、ゴールドの貯蔵庫である宝物庫。ここは敵陣から遠い位置に作りたい。だが、あまり遠くに作ってしまうと、月給を受け取りにやって来るクリーチャーたちが、「遠すぎる」と不機嫌になってしまうこともある

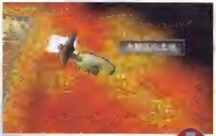
Step 3 掘り方の基本テクニック

目には見えないが、土地はある一定の大きさの格子ブロック（タイル）で管理されている。穴掘りクリーチャーであるインプに穴を掘らせる場合も、この1ブロック単位で掘る場所を指定することになる。マウスカーソル（悪魔の手）を掘りたい所に合わせてクリックすれば、そこを掘る指定になるのだが、広い範囲や細長い通路を作るときに、いちいちクリックしていたのでは手間がかかる。

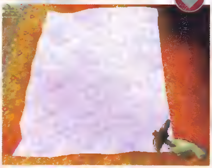
そこでお勧めしたいのが、ドラッグによる掘る場所の広範囲指定だ。やり方は簡単。まず、掘りたい場所の起点となるブロックを左クリックし、そのまま掘らせたい終点に向けてマウスを移動して、そこでマウスボタンから指を離すだけだ。この操作によって、長方形で囲んだ部分をまとめて掘る指定にできる。

万が一、指定位置を間違えてクリックしたことに途中で気づいた場合は、左クリックしたままで、右クリックをするとキャンセルが行える。

敵陣と自軍陣地の中間地点にある金脈などを、いかに早く確保できるかは、ひとえに掘り進む速さにかかっている。ぜひともマスターしておくべきテクニックだ。



掘る範囲の起点となる場所を、左クリックしよう



そのままマウスカーソルを終点まで移動。ここで左クリックをやめると、範囲全体を掘る指定になる

各部屋の拡張ポイント

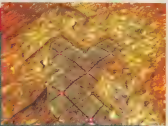
DK2に登場するさまざまな部屋は、1ブロック単位で建設することができる。しかし、その部屋を正常に機能させるには、ある一定の大きさ以上のブロック数を使って、部屋を作らなければならない。

より大きい部屋にすれば、その部屋の機能をより多く引き出せる。だが、ある一定以上のブロック数に達していなければ、大きいのは見た目だけで、ただ無意味に土地を占有しているだけとなる。

無駄のない合理的な建築を行うためにも、どの部屋をどのくらいのブロック単位で大きくすると、次の機能レベルに達するかを把握しておこう。

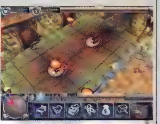
1×1ブロック単位で機能が増す部屋：宝物庫、寝室、警護室
1×3ブロック単位で機能が増す部屋：訓練室、アリーナ、研究室、墓地、拷問室、牢獄
2×3ブロック単位で機能が増す部屋：工房、カジノ※
3×3ブロック単位で機能が増す部屋：食料室
新しく別の場所に建設しないと意味の無い部屋：寺院

※カジノは、拡張する方角によっては、1×3ブロックで拡張されたとみなされる場合もある



このような部屋にできないほどの小さな土地は、宝物庫、寝室、警護室の拡張スペースとして利用するといいわけだ

Step 4 工房や研究室はなるべく早くから設置する



工房は、トラップを製造する工事用の場所。部屋を作ったからといって、すぐにトラップができるわけではない。作り手のクリーチャーがいなければ駄目なのだ

寝室、食料室、宝物庫を適当な大きさで作ったならば、クリーチャーを呼び寄せる下準備ができたことになる。ゲートとダンジョンを接続して、クリーチャーを招き入れよう。

ゲートからダンジョンにやって来るクリーチャーたちは、ダンジョン内の部屋に引き付けられてやって来る。最も基本となる寝室、食料室といった部屋に引き付けられるのは、ゴブリンとファイアフライだけだ。それ以外のクリーチャーを呼び出すには、そのほかのさまざまな特別施設をダンジョン内に作らなければならない。

中でも、戦略上、最も重要なのが工房と研究室だ。工房は、トロルやパイルデーモンを呼び寄せ、研究室はウォーロックを呼び寄せる。トロルとパイルデーモンは、ダンジョン内に仕掛けるトラップ群を工房で作ることができる。また、ウォーロックは、プレイヤーが使うことができる多様な魔法（スペル）や、その威力アップを研究室で開発してくれる。彼らは、敵の戦士と戦うことができる能力を持ったクリーチャーであると同時に、ほかのクリーチャーには無い開発能力を兼ね備えているのだ。

ちなみにトラップ群は、ゴールドもマナも乏しいゲーム序盤では、仕掛けることも、その必要性も無い。だが、いざトラップを作ろうとして工房を作っても、すぐにはその作り手となるクリーチャーたちはゲートから出現してくれない。「備えあれば憂いなし」なので、早めに製造準備だけは整えておこう。

一方、スペルの研究は、早くから行えば行うほど、敵を圧倒することができる。シングルプレイ時は、あらかじめそのステージ内で使用可能として設定されているスペルが、マナさえたまれば（たとえ威力は弱くても）すべて使用可能になる。しかし、シングルプレイの対戦モードや、マルチプレイの場合は、ウォーロックが研究してくれないと創造、憑依などのいくつかのスペルしか使えないのだ（ルール設定で使用できるスペルを増やすことも可能）。稲妻、治癒、召集といった三つのスペルは、戦闘時には必要不可欠である。これらのスペルを、もし敵よりも早く入手できれば、先制攻撃を仕掛けることも可能になる。スペルが必要になってから研究室を作ってウォーロックを呼び寄せても、すぐにスペルが使えるようになるわけではないので、やはり工房と同様に、早い段階から準備しておきたい。



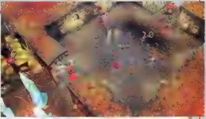
新しいスペルの開発を行うための部屋が、この研究室。長期戦となった場合などで、すべてのスペルの研究をやり尽くしてしまうと、ウォーロックは暇に耐えかねて魔界に戻ってしまうことがある

Step 5 効果的な防衛ラインの形成

プレイヤーがほかの作業に夢中になっているときなど、敵に不意を付かれて、いとも簡単にダンジョンハート付近まで侵入されてしまうことがある。こうした局面に対応するために、ゲーム中盤に差し掛かったと感じたら、防衛ラインの構築をはじめよう。

狭い通路にはトラップ群を仕掛けよう。敵陣に面した前線付近や、敵の侵攻が予想される地域には警護室を作り、その周囲にガードポストを配置する戦法が有効だ。ただし、前述のように、知らないうちに侵攻されてしまっていることも結構あるので、しっかりと対処したい。かといってダンジョンハートの周辺に警護室をやみくもに配置するのは、逆に侵攻されなかった場合のことを考えると、単なる土地の無駄遣いとなる。

そこでお勧めしたいのが訓練室だ。ダンジョンハートの近くの部屋で、敵の侵攻路になりやすそうな方角に、適当な大きさの訓練室を作っておくのだ。暇なクリーチャーたちは自発的にここにやって来て訓練を行うようになる。ひとたび、敵がやって来れば、うれしいことに即座に戦いだしてくれる。敵がやって来ない間は、訓練によってクリーチャーの能力がアップするし、なおかつ張り込みの機能も果たすのだ。訓練室は、使い方によっては、まさに一石二鳥となる部屋なのである。



重要拠点の近くには、警護室ではなく訓練室を置くといいだろう。クリーチャーたちは自発的に集まってくれて、ここへやって来た敵をこれまた自発的に追い払ってくれる。ただし、訓練中のクリーチャーは、給料とは別にゴールドを要求してくる。従って、ある程度資金繰りが安定してからでないと、この策略は使えない

Step 6 聖戦士を完膚無きまでにたたきのめす方法

基本的な部屋の設置を完了し、防衛ラインの形成も大体済んだら、今度は敵に攻撃を仕掛けることを考えていこう。

第1段階 トラップを仕掛ける

プレイヤーのダンジョンをあちこちに拡張していくと、いずれこの聖戦士が潜む砦を発見するはずだ。ステージにもよるが、聖戦士は自分たちの砦がプレイヤーに見つかったとしても、こちら側の軍勢のクリーチャーと直接戦闘に陥らなければ、別段変わった動きも見せない。DK2では、聖戦士の砦を見つけた時点をもってゲーム終盤と見なし、ここから聖戦士を陥れるためのトラップを仕掛ける段階に突入する。

トラップは自軍陣地にしか仕掛けられないので、まずは聖戦士に見つからないように、砦周辺の土地を自軍陣地として確保してしまおう。この作業が完了したら、ここにマジックミサイルやライトニング、ファイアブラストといった、攻撃機能を持ったトラップをやつらの砦周辺に配置する。

第2段階 砦の壁を崩す

配置が完了したら、インプを使って砦の壁を崩すことを命じよう。敵の砦の壁は固く補強されてしまっているので、崩れるまでに結構な時間を要するはずだ。この間に、全クリーチャーをこの砦付近に集結させる。また、攻撃機能を持ったトラップは、動作時に多量のマナを消費する。従って、最後の決戦前までには、マナをなるべく多くチャージしておきたい。

第3段階 総攻撃を発令

インプが敵の砦の壁を打ち破ったら、いよいよ決戦の火蓋が切られる（ゲームのオープニング・ムービーはまさにこのシーンを描いているのだ）。攻撃トラップが全開動作して、砦内の正義の戦士たちはこちら側のクリーチャーに触れる前に、一斉攻撃の洗礼を受けることになる。このトラップの最初の一撃でひるんだが最後、あっという間にこちらのクリーチャーたちが駆け寄って、敵軍を袋だたきにしてくれるはずだ。

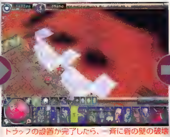
もし、ゴールドが無くて、トラップがろくに設置できないという状況ならば、トラップの代わりにホーニーを召喚して、彼に鉄砲玉になってもらうのもいいだろう。ホーニーは、召喚後しばらくの間、無敵状態で敵の戦士どもをけ散らしてくれるはず。後は、ヨレヨレの聖戦士軍の残党を、こちらのクリーチャーたちで始末するだけだ。



DK2では、各クリーチャーの頭上にヘルスフラワーと呼ばれる体力ゲージが表示されている。このゲージの大きいキャラクターが、ジェムを握るそのステージの聖戦士だ。よろいもピカピカと光って誇らしげだが、数の前には無力なのだ



邪眼スペルで聖戦士の砦をのぞき見。確かにやつはいるようだ。ここに大量の攻撃系トラップを設置する



トラップの設置が完了したら、一斉に砦の壁の破壊にとりかかる。地震スペルのストックがあるならば、これを使って壁を崩してもいいだろう



壁が崩れたと同時に、ここに自軍クリーチャーを集結



突っ込んできたクリーチャーは、トラップの猛攻を食らい、フラフラのところをクリーチャーたちのリンチを受けて……合掌

最強キーパーとなるための厳選応用テクニック

ここでは、ゲームを有利に進めることができる応用テクニックを紹介していく。ここで紹介されているテクニックを、さらに自分なりにアレンジして使いこなし、最強のダンジョンキーパーを目指そう。

クリーチャー編

スペルを使わずに扉を破壊する方法

DK2では、扉の有効性が大きい。自軍陣地内の狭い通路に設置すれば、敵はこれを破壊するまでこちらのダンジョンに侵入できないことになり、敵の侵攻を遅らせることができる。逆に、攻め込む立場としては、これを破壊できなければ、敵に戦いを挑むことすらできないことになるわけだ。

扉を破壊するには、

①憑依スペルを使って、ファーストパーソンモードに移行し、部隊編成をして扉に攻撃を仕掛ける。一緒の部隊のクリーチャーもプレイヤーのまねをして破壊活動に協力してくれる

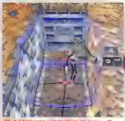
②扉の前に、召集スペルを発動する。集まったクリーチャーたちは自発的に扉に対して攻撃を仕掛けてくれる

といった戦法が一般的には有効だ。ただし、これらの戦法はスペルを使うため、マナが少ないときには行えない。そこで、スペルを一切使わないで扉を破壊する方法を紹介しよう。

③インプを使って、破壊したい扉の手前の土地を自軍陣地として占拠する。準備はこれだけで、後はここに適当なクリーチャーをつまんで落とすだけ

こうした扉破壊に向いているのは、戦闘タイプが特攻のクリーチャーだ。これらは「敵に関係するものならば、自ら突き進んで攻撃を仕掛ける」といった性格付けがなされており、その習性がこの戦法には効果的に利用できる。具体的にはミストレス、ヴァンパイア、ダークエンジェルといったクリーチャーが特攻属性を持っている。覚えておこう。

なお、ここで述べた三つの戦法は、扉以外の一般的なトラップを破壊する場合にも応用できる。状況に応じて、うまく使い分けよう。



扉の破壊には、特攻属性のクリーチャーが向いている。扉の前につまんで落とせば……



起き上がるなり、扉相手に本気で攻撃を仕掛けてくれる

部屋編

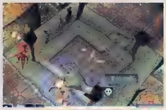
アリーナ作成のベストスポット

訓練室は、クリーチャーのスキルをレベル4まで上げてくれるが、それ以上のレベルアップは望めない。これに対してアリーナは、スキルレベルを最高で8まで上げられる訓練室の上位設備だ。実際に敵との戦闘を経験することでもレベルアップは可能だが、レベル8に到達するには相当な数の修羅場をくぐり抜けなければならない。そういう意味では、自軍陣地内の安全な場所で、実戦並の経験が積めるアリーナは、実にありがたい設備だと言える。

アリーナは、実際にクリーチャー同士が戦い合う訓練所であるため、戦いに負けたクリーチャーはひん死の状態でアリーナの外に放り出されてしまう。この状態のとき、通りがかりのインプが、敗者のクリーチャーを見つけて寝室か寺院まで運んでくれれば息を吹き返す。だが、そうでないクリーチャーは、そのまま時間が経過すると、なんと死んでしまうのだ。まさに、実戦さながらの訓練所なのである。従って、アリーナは、敗北して気絶しているクリーチャーをうまくインプが見つけてくれるような場所に建設しなければならない。

果たしてそれはどこか？　インプが集まりやすい場所という観点で考えていくと、筆頭に挙げられるのは宝物庫。インプは、あちこちから集めてきたゴールドを、宝物庫に持ち帰る仕事を絶えずやっているからだ。

以上から、アリーナは宝物庫と金脈に挟まれた位置に建設するのがベストだと言える。また、ゴールドはダンジョンハート周辺にもためておくことができることから、ダンジョンハートの近くに作るというアイデアも悪くない。



アリーナの横で気絶しているクリーチャーに気付いたら、インプをつまんでアリーナの近くに落とし、介護させよう

寺院の秘密

寺院は、DK2に登場する施設の中で最もなぞが多い。マニュアルだけでは、ほとんど何のための施設だか分からないはずだ。ここでその実体を解説しよう。

ダークエンジェルの召喚

寺院を完全に機能させるためには、5×5ブロックの大きさで建設しなければならない。建設が完了すると、これに引き付けられてダークエンジェルがゲートからやって来る。ダークエンジェルは、特攻属性で非常に攻撃力もある。よって、敵陣の扉やトラップ破壊の任務にも向いており、さらに、憑依したときには強力なスペル攻撃が可能な万能ファイターだ。非常に強力なクリーチャーなのだが、1個の寺院では2体までしかやって来ない。ただし、寺院はそのほかの施設のように増築しても、機能は拡張されない。従って、3体以上のダークエンジェルをゲートから呼び出すためには、もう一つ5×5の寺院を建設しなければならないのだ。

ダークエンジェルに憑依して戦っているところ。レベルが上がったダークエンジェルは強力だ。砲台などのトラップでも、剣の二振りで破壊できてしまうほど



礼拝によるマナの蓄積

寺院には、ダークエンジェルを呼び寄せる以外にも、クリーチャーたちの礼拝の場としての役目もある。祈りをささげている間、クリーチャーの幸福度は増し、マナが蓄積される。しかし、自発的に祈りをささげるようなクリーチャーは皆無に近い。そこで、マナが不足してきたときは、プレイヤー自らが適当なクリーチャーをつまんで、寺院に落としてやる必要がある。複数のクリーチャーを同時に礼拝させると、かなりの加速度でマナがチャージされていく。暇なクリーチャーの有効な活用法と言える。

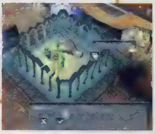


寺院の周りにクリーチャーを落とすと、彼らは礼拝を始める

いけにえからゴールドを入手

寺院の三つめの機能は、いけにえの受け入れだ。寺院の中央にある手の形の祭壇に、適当なクリーチャーをつまんで落とすと、そのクリーチャーは即死してしまう。その時点で持っていたゴールドは水に沈むので、これを拾うと宝物庫を潤すことができるのだ。不要なクリーチャーを破棄する手段としては、ゲートにつまんで落とすという方法もあるが、この場合はゴールドが得られない。

また、いけにえの見返りはそれだけではない。なんと、いけにえを受け入れた寺院は、ある確率で代わりのクリーチャーを授けてくれるのだ。寺院が与えてくれるクリーチャーが必ずしも有用なものとは限らないが、とにかく戦略上役に立たないクリーチャーが、別のものになる可能性があるならば、それにかけてみる価値はあるだろう。



いけにえを与えると、寺院の中に宿る邪神が、代わりのクリーチャーを与えてくれることがある

スペル編

敵前にクリーチャーを落とす際には稲妻スペルを

突如、陣地内に攻め込んできた敵の軍勢に対抗するためには、こちらもそれなりの軍勢をぶつけるしか手は無い。その際には、自軍のクリーチャーをパネルから選択して、敵軍勢の侵攻先に落とすことになる。だが、つまんで落とされたクリーチャーが、すぐには戦えないということを忘れてはならない。クリーチャーの種類によっても違うが、つまんで落とされたクリーチャーは、起き上がるまでにしばらく時間がかかるのだ。起き上がる時は完全に無防備なので、ここをたたかれると大ダメージを受けてしまう。

このようなときに、お勧めしたいのが稲妻スペルだ。自軍クリーチャーを選択した状態で、その投下ポイント周辺の敵に対し、稲妻スペルを打ち込んでやるのだ。稲妻スペルは、攻撃力は大したことはないが、直撃した敵はしばらく動けなくなる。この間に、自軍クリーチャーを投下してやれば、起き上がり時に攻撃を受ける心配は無くなる。

稲妻スペルを放った後にクリーチャーを選択していたのでは、選択を完了したころには敵も気絶から回復してしまっている。必ず、クリーチャー選択後にスペルを放つこと。自軍クリーチャーを選択したままの状態でも、スペルは使えるのだ。このことはぜひ覚えておこう。



まず、攻撃目標となるクリーチャーに対して稲妻スヘルを投下して気絶させる



その後、自軍クリ－チャーを敵兵の前に落とす こうすれは、ほほ同時に起き上かって対等な勝負かできる

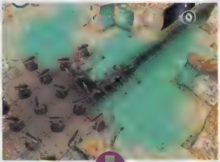
トラップ編

バリケードはトラップと併せて活用する

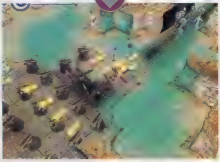
敵の侵入を遅らせる役割を果たすトラップとして、バリケードがある。役割的には扉と同一なのだが、扉は壁に挟まれた通路にしか仕掛けられないのに対して、バリケードは任意の自軍陣地内に置くことができる。そのため、直線状に設置すれば、広い間口を遮断することもできるのだ。ただし、扉とは違って、敵味方の区別なく通行不能になってしまうという欠点も併せ持っている。なかなか使いどころが見えてこないバリケードではあるが、実はほかのトラップと組み合わせて設置すると、かなり効果的なのだ。

敵のやって来そうな場所にバリケードを配置して、その近くにライトニングやマジックミサイルなどの射出物系トラップを配置しておく。敵は、バリケードを越えてこちらにやって来ようとするが、それを破壊するまでは侵入できない。バリケードに攻撃を加えている間、敵は必然的にその場にとどまることになる。すると、その期間、敵は近隣に設置された射出物系トラップの容赦ない攻撃を食らい続けるのだ。

ちなみに、扉で同様の戦法を取ることはできない。なぜなら、射出物系トラップは、扉の向こうの敵に対しては攻撃を仕掛けることができないからだ。



聖戦士の逃げ先がある程度予測できる場合は、その周辺をあらかじめ占拠しておこう バリケードをその外枠に敷き詰めて、その内側にマジックミサイルを大量配備しておく



バリケードを一生懸命に壊す聖戦士だが、その間に容赦なくマジックミサイルのシャワーを浴びることに……

スイッチで仕掛けを連動動作

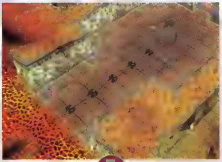
使いどころが難しいもう一つのトラップに、スイッチがある。たいていのトラップは、敵が近づくと自動的にスイッチが入って作動するので、「スイッチ単体のトラップに何の意味があるのだろう？」と思うプレイヤーも多いはず。実は、スイッチは応用の仕方によっては非常に面白い使い方ができるので、上級プレイヤーを目指すならば使い方を絶対マスターしたいトラップである。

まずは、スイッチの機能と特徴を把握しておこう。

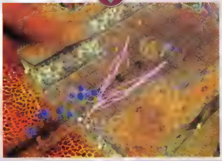
- **自軍には見えても敵には見えない**
- **その場所に敵が踏み入ると、スイッチが入る**
- **スイッチが入った瞬間に、隣接して設置されていたトラップが一斉に作動する**
- **隣接するスイッチをオンにする**

最後の特徴が非常に重要だ。スイッチを並べて設置することによって、敵の侵入場所よりも遠くに設置したトラップを動作させることが可能になるのである。この遠隔連動動作のテクニックと組み合わせれば、非常に強力なトラップが仕掛けられることになる。

例えば、敵がある地点へ足を踏み入れた瞬間にスイッチが入り、これがライトニングを発動させ、これを食らって気絶している敵を、同時作動したスフィアがひき殺す……なんていう凶悪技も編み出せることになるのだ。



スイッチを並べた端に、スフィアとライトニングのトラップを仕掛けている



敵がここに足を踏み入れると、スイッチがドミノ倒しのようにオンになっていき、ライトニングとスフィアを同時作動させる。ライトニングで気絶した敵は、転がってくるスフィアにつぶされてしまうのだ

マルチプレイで勝つために必須となる高度テクニックを完全公開

DK2のマルチプレイで勝つためには、シングルプレイで活用してきた戦略やテクニックに、プラスアルファが要求される。ここでは、ライバルプレイヤーを出し抜く有効戦術を伝授しよう。

邪眼スペルを使わないで相手ダンジョンを盗み見する方法

邪眼スペルは、相手プレイヤーのダンジョンを盗み見することができる便利なスペルだが、一つだけ欠点がある。それは、盗み見できるのは、スペルの効果が利いているたった10数秒間だけだということ。透視の効果が切れると、「未開拓の土地」として再び暗やみに隠されてしまう。

また、邪眼スペルで見られる範囲は、スペルを放った地点の周囲数ブロックだけで、ダンジョンの構造までは把握できない。相手プレイヤーのダンジョン構造が分かれば、適切な攻略ポイントが見えてくるので、こうした情報はのどから手が出るほど欲しい情報なのだが……。

DK2には、そうした偵察任務に適したクリーチャーが1種族だけいる。それがローグだ。ローグは戦闘能力の低い、ぱっとしない戦士だが、憑依スペルでファーストパーソンモードにして操作すれば、驚くべき特殊能力を発揮するのである。それは、「敵に変装する」という特殊能力だ。使い方がややこしいので、順を追って解説しよう。

なお、正義の戦士軍団にはシーフという種族がいるが、これはローグと同種と考えていい。洗脳して味方に付けたら、ローグと同じように活用できるので覚えておこう。

敵クリーチャーを洗脳する際には治癒スペルも活用しよう

インプは、戦いでひん死の状態に陥った相手プレイヤーのクリーチャーを見つけると、これを誘拐して牢獄に運んでくれる。DK2では、ダンジョンの広さや部屋の数と大きさによって、ゲートから呼び出せるクリーチャーの数は決まってしまうので、ゲーム中盤以降により多くの味方を増やすためには、敵を洗脳するしか手段が無い。

捕らえた敵クリーチャーは、牢獄に入れたまま放置しておくと死んでしまうので、味方に寝返らせるためには拷問室を活用することになる。敵クリーチャーを拷問器具にセットすると、断続的なダメージを身体に受け続け、体力がゼロになる前に寝返りを決心しないと死んでしまう。もともとひん死の状態で拾ってきた捕虜なので、耐久力は無い。よって、拾ってきたばかりの捕虜を拷問にかけると、ほとんどのクリーチャーがものの10数秒で死んでしまうのである。

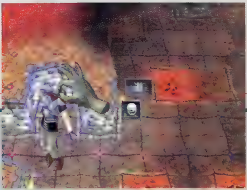
捕虜として牢獄に運び込まれてきた段階で、食料室のニワトリをくれてやれば、これをむさぼり食って幾分か体力を回復する場合もある。だが、プレイヤーのやることがやたら多いこのゲームにおいて、育成ゲームのようにいちいち捕虜の食事の世話などしてもいられない。

そこで活用したいのが、治癒スペルだ。本来、治癒スペルは戦いに傷ついた味方クリーチャーのための体力補給スペル。これを、拷問器具にセットした敵クリーチャーにかけてしまおう。敵クリーチャーは体力が満タンになり、それだけ長時間、拷問器具が与える苦痛を味わうことになる。拷問時間が長引けば長引くほど、味方に寝返る確率は増すので、治癒スペルはまさに「拷問のお供」におあつらえ向きなのである。

フェアリーやナイトといった強い精神力を持った敵クリーチャーは、1回の治癒スペルで継続できる拷問時間内では寝返らない可能性もある。そういうクリーチャーの場合は、残り体力が少なくなったときにもう一度治癒スペルをかけてやり、さらなる苦痛を味わってもらおう。



捕虜が拷問器具にセットされたら、すぐさま治癒スペルをかけてやる。これで彼は体力満タン状態になり、死ぬか、それとも寝返るかまで長い苦痛を味わうことになる



まず、ローグをつまんで、敵陣（青色領域）に近い自軍陣地（赤色領域）へ落とす。このとき、周囲に敵がいないことが大前提だ。ローグが起き上がったら、すぐさま憑依スペルで取りつき、ファーストパーソンモードにする。これから危険な任務に旅立つので、体力ゲージは満タンにしておくこと



憑依スペルで取りつき、敵陣の陣地に入ったら5キーを押して変装（変装は自軍陣地や、敵クリーチャーの見ている前ではできないので注意）。変装が完了すると、赤丸で囲んだインビジブルアイコンが点灯する。扉はテンキーの0で開けよう。それでは早速、敵地に極秘潜入



まったく敵には気付かれないローグの変装だが、唯一警戒しなければならないのが、敵地内に仕掛けられたトラップ群。敵の目はごまかせても、敵の機械はだませないのだ。また、偵察中の攻撃活動やゴールドなどの強奪行為は可能だが、それを行った瞬間に変装が解けてしまうので注意すること



このスパイ活動によって得た情報は、たとえ途中で殺されてしまっても無駄にはならない。ローグが歩き回った所の敵ダンジョンの様子は、ゲーム画面上でもしっかりと見ることができるようになるのだ

金脈は採取する前に確保してしまうのが賢明

対戦に用いるステージマップにもよるが、金脈は自軍陣地近辺に適当な量がある。相手プレイヤーも同条件だ。「序盤の部屋建設やクリーチャー雇用に必要な資金は、各軍陣地の近場の金脈を使ってほしい」というマップデザイナーの意図なのだろう。しかし、各軍陣地近場にある金脈は使えて当たり前。相手プレイヤーを出し抜くためには、相手プレイヤーが本来手に入れられると思っている金脈を奪ってしまう必要があるのだ。

狙い目は、自軍陣地と敵陣地との中間距離地点近隣にある金脈だ。ほとんどのマップではゲーム開始時には見えていないと思うが、相手陣地方向へ掘り進んでいけば、見つかるはず。「この辺の金脈は敵と奪い合ってね」というマップデザイナーの意図をひしひしと感じる。

確保の意味

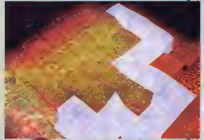
こうした金脈をなるべく早く見つけて、確保してしまうことが重要なのである。「採取」でなく「確保」と表現したのには理由がある。インプのレベルにもよるが、金脈の採取にはそこそこの時間がかかるため、採取している間に、その金脈が敵に見つかる可能性があるのだ。同じ金脈を両軍で採取し始めると、ぶつかり合った敵味方のインプが戦闘を始めてしまい、採取の効率が非常に悪くなってしまう。そこで、敵より先に見つけた金脈は、敵を寄せ付けない工夫が必要になってくるわけだ。つまりは、確保である。

確保のプロセス

確保するにはまず、金脈の周辺を自軍陣地として占有することから始めなければならない。このとき、金脈の採取指定は行わないこと。インプたちは、占有よりも採取を優先的に行ってしまうからだ。

金脈を取り囲むように陣地を形成したら、ここを警護室にしてしまおう。警護室は1×1ブロック単位で機能する部屋なので、地形がいびつでもちゃんと機能する。この警護室に、ゴブリンやダークエルフなどの適当なクリーチャーを警戒の任務に当たらせる。たとえ敵プレイヤーがこの金脈を見つけて採取指定したとしても、やって来た敵インプは、警戒中のクリーチャーに撃退される。建設工員であるインプの戦闘能力は低いので、警戒中のクリーチャーが負けることはない。ゴールドに余裕が出てきたら、トラップなども併せて仕掛けておくと完ぺきだ。確保が完了したら、今度はゆっくり採取するだけ。敵は経済力の格差が広がっていく様を、指をくわえて見ていることしかできなくなる。

ところで、金脈は採取し尽くすと消えてしまうが、宝石脈は半永久的にゴールドを与えてくれる。無限の富を与えてくれる宝石脈は、敵も金脈の場合以上の熱意をもって奪取を試みてくるはずなので、迎え撃つこちら側も、周辺警備をさらに万全としたい。



金脈を見つけたら、採取する前に、その周囲を[illegible]



警護室を通路に作って、ここにクリーチャーたちを警戒に当たらせる。これで、敵はこの金脈を見つけたとしても採取するのは困難になる

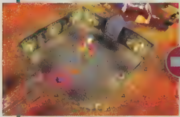
敵から奪った部屋は即座に売れ

ゲーム終盤は、自軍のダンジョンと敵プレイヤーのダンジョンとが貫通して、血で血を洗うような壮絶な戦いが始まるはずだ。敵のダンジョンに入って行ったインプたちは、敵の施設を占領しようとする。ほかのクリーチャーは、敵ダンジョンの施設を攻撃して破壊するだけだが、インプは設備の機能をそのまま自軍のものにしてしまうことができるのだ。

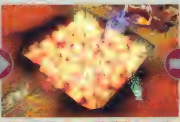
例えば、敵ダンジョンのカジノを奪ったとすると、相手の陣地にありながらも、このカジノは自軍クリーチャーが利用できる施設になってしまうのである。しかし、自軍ダンジョンと敵ダンジョンとの貫通地点(実質的な最前線)付近の部屋は、奪った後にさらに奪い返されたりするのがオチである。奪った部屋を自軍施設として利用することは、実際にはかなり困難なのだ。

それでも、せっかく奪った部屋だ。何か役に立つ使い道はないだろうか? 有効な使い道は一つだけ。それは、売却だ。DK2では、一度建設した部屋や設備を、建設時のコストの半額で売却できる仕組みがある。これを利用するのだ。売ったゴールドで、自軍はより強力なトラップを買ったり、新たな部屋を作れるようになる。

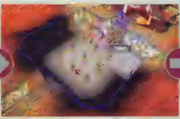
敵プレイヤー側から見ると、せっかく自分たちで作った部屋が売られて、その利益が相手プレイヤーに行ってしまうわけだから、実質的には相手プレイヤーにゴールドを奪われたことと同義になる。つまり、経済的なダメージを受けたことになるわけだ。



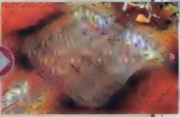
敵プレイヤーのダンジョンと接続。インプは占領作業を開始



部屋全体がフラッシュ[illegible]占領が完了したことを表している



マウストラックによる範囲指定で一気に売却



売却金額は半額[illegible]たもの。自分にとっては純粋なもうけとなる

Bullfrog Productions社によるDK2の専用サーバーも始動か?

DK2のマルチプレイでは、ホストを務める相手プレイヤーのIPアドレスが分かるならば、マルチプレイの「WinSock TCP/IP Internet Connection」モードを選択しよう。アドレス帳に相手プレイヤーの名前、IPアドレス、ポート番号(通常は7575でOK)を入力するだけ。LANでプレイする場合も同様だ。また、「Internet Dungeon Watch」モードでは、インターネット上のホストマシンを自動検知できる。ただし、1999年7月末現在では英語圏バージョンはバージョン1.3、日本語バージョンはバージョン1.4であるため、海外プレイヤーとの対戦は行えなかった。バージョンはいずれ統一されるとは思うが、時期が未定である上、発売元のエレクトロニック・アーツ・スクウェアは「マルチプレイはサポート対象外」と明言してしまっているので、今後どうなるかはhttp://www.japan.ea.com/をチェックしよう。

また、ゲーム開発元のBullfrog Productions社では専用対戦サーバー(http://www.dungeonkeeper.com/3 local/uk/non shocked/content/play online/lobby.htm)を準備中である(1999年7月末現在)。ここで日本語版もサポートされれば、このサーバーを利用した対戦も行えるようになるかもしれない。



Internet Dungeon Watchでの画面。原稿執筆時点では日本語版がまだ発売されていなかったため、このモードで検知される対戦相手は、みんなバージョン1.3(英語圏版)だった

剣と魔法でクリスタルを取り戻せ
アクションRPGの王道を行く話題作

DARKSTONE

クォータービューのアクションRPGと言えば、たいていのネットワークゲーマーは「DIABLO」を思い浮かべるだろう。一見、同じようなシステムを採用している「DARKSTONE」だが、DIABLOのような美しいグラフィックに加えて、3D化された視点の切り替え機能があり、まさにその場所にいるような臨場感を味わうことができるようになっている。ここでは、DIABLOと異なる点を挙げながら、気になるDARKSTONEのポイントを解説していこう。

複雑なステップを踏むクエストと全31階層の広大なダンジョン

「DARKSTONE」での最終目的は、ドラゴン「Draak」を討伐することにある。倒すためにはOrbと呼ばれる伝説の宝珠が必要になるが、現在は七つのクリスタルに分散した状態でダンジョンのどこかに散らばっている。これらを探し出し、融合して元のOrbに戻す必要があるのだ。そのためには、さまざまなクエストを解決していかなければならない。「DIABLO」では、トリストラムの平和を取り戻そうと冒険していくと、最終的にDiabloの封印へとつながるストーリーになっており、その点でについては、DARKSTONEはだいぶ明確なストーリーになっている。しかし、エンディングに至るために必要なステップはかなり複雑化されている。

全31階にも及ぶダンジョン群は、4階層ごとに一つのダンジョンとしてまとめられている(最終ダンジョンのみ3階層)。これらの八つのダンジョンは、四つのフィールドに二つずつ配置されている。DIABLOでの4階層の四つのダンジョン、計16階層に比べると、解き応えのあるボリュームだ。また、いきなり21階からプレイするといったこともできるが、その場合はOrbがないためにDraakを倒すことはできないようになっている。

キャラクターのパワーアップに欠かせないマジックアイテム

アイテムには、ノーマルのものとマジックが付与されたものが存在する。ノーマルアイテムには、同じ名称の中でもAC(アーマークラス)やDamage(敵に与えるダメージ値)が異なる数種のランクがある。特に、頭部の防具に関してはすべて同じ名称となっているのが印象的だ。DIABLOのように、名前から性能が想像できるということはない。



ダンジョンには、フィールドにあるこのような場所から進入する。これは分かりやすい入口の一つだが、中には井戸の底がダンジョンになっているような場所もある

武器や防具には、DIABLOと同じく装備するための要求ステータス値というものが設定されている。低レベルのうちはその条件を満たしていないので、強いアイテムを手に入れても装備することはできない。また、DIABLOにはなかった各クラス専用のアイテムがあり、WarriorならStrength、MonkならVitalityが要求されるといった具合になっている。



マジックアイテムに付与されている効果は、キャラクターを強力にするものばかりだ。ただし、一つのアイテムだけを見るのではなく、装備全体の組み合わせを考えたほうがいい



装備の着脱はインベントリー画面を開いてから行う。Amuletは2個、Ringは4個まで装備することができる。魔法の耐性を上げるには、これらのアイテムの装備で行うのがお勧め

マジックアイテムは特殊な追加効果が付与されている強力なアイテムだ。武器であれば、ダメージを大幅に上げるもの、攻撃の当たりやすさを増加してくれるものなどがあり、ステータスを変化させるものも存在する。マジックアイテムといっても、名称がノーマルのものと異なっているわけではないので、実際手に取ってみないとそのアイテムの詳細は分からない。なお、Magic Resist(魔法攻撃に対する耐性)を上げるためには、マジックアイテムを装備するしかない。

毎回違ったストーリーを見せるランダムクエスト

DARKSTONEには、大クエストと小クエストの二つが存在する。大クエストとは、ストーリーの核心に触れる、エンディングを迎えるために必要なクエストで、プレイするごとに毎回同じ経路をたどらなくてはならない。しかし、もう一方の小クエストこそ、このゲームの魅力的な部分の一つであると言ってもいいだろう。小クエストは、プレイするたびに違ったクエストがランダムで生成されるので、ゲームがワンパターン化するのを防いでくれる。ダ

DARKSTONE



フィールドエリアでのクエストは、基本的にこちらから話し掛けることで始まる。メッセージはそれぞれのキャラクター独自の声で伝えられるため、雰囲気が盛り上がる。この時点では、テキストで表示されることはない



キャラクターの会話は、このようなヒストリー画面でいつでも参照することができる。クエストにかかわる大事な会話を聞き逃しても大丈夫だ

DIABLOとDARKSTONEの違い

内容	DIABLO	DARKSTONE
キャラクターのクラス	3	8
魔法の種類	12	32
マルチプレイの人数	4人	4人
画面	2D	3D
視点切り替え	×	○
マップのオーバーレイ	○	○
キャラクター選択時の能力表示	×	○
ダンジョンの階層	16	31
レベルによるダンジョンの入場制限	○	×
フィールドでの戦闘	×	○
BGM	地味	派手
食料	×	○
PKモード	○	○

ンジョンやフィールド以外にも、タウンでも発生することがあり、それぞれの発生条件は微妙に異なっている。また、同時に複数のクエストを請け負うこともできる。DIABLOではクエストは固定となっていて、シングルプレイ時にまれに特別なクエストが現れるのみであった。

進行中のクエストは履歴に残っているので、その詳細はいつでも参照可能だ。タウンで発生するすべてのクエストはモンスターに奪われたアイテムを取り戻すというもので、その数が多いために、常に五つも六つも請け負っている状況になりがちである。

シングルプレイの特筆点とマルチプレイでの問題点

シングルプレイ時では、キャラクターを2人選択して、プレイヤーがそのどちらかを操作するといったことが可能だ。操作していない方のキャラクターはオートで行動(攻撃や魔法の使用)し、基本的にはプレイヤーが操作しているキャラクターを追尾してくる。随時、もう一方のキャラクターに操作を変更できるのがユニークな点だ。また、シングルプレイで育てたキャラクターはマルチプレイでも使用できる。ただし、マルチプレイでは途中経過を保存することができないので、Draakを倒してエンディングを観るためには10時間程度が必要となり、実質マルチプレイ時にエンディングを見ることはあまりないだろう。DIABLOでは極端な話、最短10分程度でエンディングが見られたのとは大きな違いだ。なお、マルチプレイでは最大4人まで同時にプレイできるようになっている。

DIABLOのBattle.netのような専用のサーバーは用意されていない。しかし、マルチプレイゲーム用のサーバーであるHeat.netを利用すれば、比較的簡単にマルチプレイを楽しむことができる。ただし、Battle.netと違ってゲームにパスワードをかけることができないので、突然見知らぬプレイヤーが乱入してきて、アイテムを取っていくということがあり得る。KALIのようにゲームにパスワードをかける機能を持っていれば、このような不安はなくなるので、早急にKALIが対応してくれることを望みたい。



1人では敵を倒すのがつらい場面でも、2人のコンビネーションがあれば楽に倒せることもある。受けるダメージを均等にし、攻撃を1人のモンスターに集中するのがこつだ

マルチプレイでのEXP獲得とボーナスEXP

マルチプレイで最も気になる部分は、EXP(経験値)の獲得条件だろう。一般的なRPGでのパーティープレイでは、戦士が敵を足止めし、魔法使いが大ダメージの魔法を撃ち込むという図式が成り立っている。モンスターを倒したキャラクターのみEXPが入るというシステムだと、戦士系のキャラクターは非常につらい立場となってしまうだろう。DARKSTONEでは、モンスターにダメージを与えさえすれば、同じ量のEXPを獲得することができる。つまり、すべてのクラスがほぼ平等にEXPを分配できるようになっているのだ。この点ではDIABLOと同様、納得のいく仕組みになっている。

さらに、倒したモンスター以外からはEXPを得ることができなかったDIABLOと違い、クエストを達成してクリスタルを発見したときにもボーナスとしてEXPを得ることができる。この場合に獲得できるEXPの量はかなり多く、レベル20ぐらいまでは1レベルアップできる分に相当する量なのである。クリスタル獲得のクエストにかかわったすべてのプレイヤーは等しくEXPを得られるので、クリスタル獲得の際にはほかのプレイヤーに伝えておこう。クエストにかかわったという条件は、クリスタルを獲得できる場所がVisitedリストに載っていることである。クエストNPCと会話する必要はない。

DIABLOとDARKSTONE PKモードの違い

DIABLOのマルチプレイでは、魔法と弓矢はプレイヤーインテントボタン(通称、PKスイッチ)のオン/オフにかかわらず、モンスターだけでなくプレイヤーに対しても効果を及ぼした。攻撃魔法や弓を乱射していると、いつのまにか一緒にプレイしていたプレイヤーのアイテムが地面にまき散らされていた……なんてことがよく起こったものだ。

しかし、DARKSTONEでは、Allyモードをオフ(プレイヤーに攻撃できないモード)にしておけば、プレイヤーの攻撃は他人に一切の効果を及ぼさなくなるので、魔法を乱射しても隣にいたプレイヤーが地面に横たわっているという状況にはならない。ただし、ダメージは与えないだけで、攻撃自体はさえぎられてしまうので、Assasin/Thiefが弓矢を連射している場面では、射線を横切らないほうがよいだろう。

また、Diabloではほかのキャラクターを倒すと耳のようなアイテムが手に入ったが、DARKSTONEでは特に得られるものはない。死亡したときに装備しているアイテムを地面にまき散らしてしまう部分はDiabloと同じなので、これらを奪うことはできる。

キャラクター作成時に役立つ全8クラスの能力完全ガイド

DARKSTONEでは、8種類のクラスからプレイヤーキャラクターを選択することができる。ただし、同一のステータスを持ったクラスが男女別に存在するので、能力という点において分類すると4種類となる。ステータスの上限値とスキルによって各クラスの特徴付けがなされているので、それらをまとめて紹介する。

Warrior／Amazon

武器に習熟し、肉弾戦を得意とするクラス。直接攻撃系の武器を振る速度が最も速いという特長がある。Strengthが高い反面、Magicは低く、魔法を習得するのが困難だ。基本性能の高い魔法の場合、必要なMagicの値も高くなるために、レベル1の魔法であっても習得できない可能性が大いにある。この場合はMagicを上げる効果の付与されたアイテムを"呪文書読み用"として持ち歩くのが良い。武器の修理スキルを持っているので、ダンジョンで手に入れたアイテムを修理すれば高額で売却できるのがうまみだ。

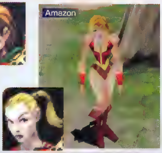
Strength	20	Vitality	15
Magic	5	Life	35
Dexterity	10	Mana	25

アイコン	スキル	効果
	Concentration	StrengthとDexterityの効果を増大させる
	Forester	食料を見つけることができる
	Learning	経験値をより多く獲得できる
	Master of Arms	攻撃スピードを上げるとともに、命中率を上げる
	Orientation	フィールドマップを完成させる
	Repair	アイテムを修理する
	Trade	アイテム売買の値段を有利にする



肉弾戦ではWarriorに1歩もひけをとらない女性戦士Amazon　強力な武器を装備していれは比較的楽にモンスターを倒せるが、さすがに5匹以上に囲まれると苦戦を強いられることになるだろう



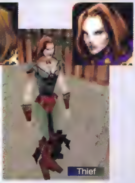


Assasin／Thief

弓を扱うのに長けたクラス。Dexterityが高いので攻撃を当てるのがうまく、避けるのも得意だ。また、矢を放つ速度が速く、連射が可能なのが特長の一つだ。魔法はある程度使えるが、レベルが高くなってくるとManaの少なさから使用頻度は少なくなる。宝箱に仕掛けられたわなを解除できるスキルを持っていることや、アイテムの識別能力があることから、シングルプレイだけでなくマルチプレイのパーティーでも活躍できる。

Strength	5
Magic	20
Dexterity	15
Vitality	5
Life	25
Mana	40





アイコン	スキル	効果
	Defusing	宝箱のわなをはずす
	Identification	アイテムを鑑定する
	Learning	経験値をより多く獲得できる
	Perception	わなのかかった宝箱を赤で表示する
	Silence	モンスターに反応されずに移動できる
	Theft	モンスターからアイテムやお金を盗み取る
	Trade	アイテム売買の値段を有利にする

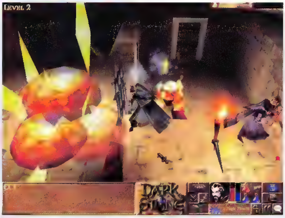


AssasinとThiefは、複数のモンスターと同時に戦闘することは避け、ドアなどを利用して1対1の状態を作り出すのが良い。また、格子になっている所から部屋の中を見渡して、一方的に攻撃するのも一つの手だ

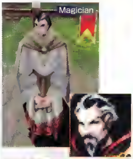
Magician／Sorceress

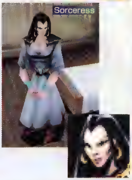
Manaが非常に多くて魔法攻撃に特化している分、Lifeが少なく肉弾戦に弱いクラスだ。魔法は、呪文書をダンジョンで見つけるか、タウンで購入しなければ手に入らない。性能のいい魔法をどんどん覚えていかないと、すぐに攻撃力の不足を感じるようになってしまうだろう。マルチプレイでは呪文書の入手数が限られてくるので、優先的に譲ってもらおう。未鑑定のアイテムを識別できる能力と、チャージ制限のあるアイテムのリチャージができるのが特長だ。

Strength	15	Vitality	10
Magic	10	Life	30
Dexterity	20	Mana	30



Lifeが少ないため、MagicianとSorceressはモンスターに近寄られるのだけは避けたいところだ。Invisibleで不意を突かれたりすることがないように気をつけよう





Sorceressのみが使うことのできるLycanthropyの魔法。か弱い魔法使いから一気に変身して、モンスターを殴り倒すことができるようになる



アイコン	スキル	効果
	Communion	Manaの回復を早める
	Detection	魔法のかかったアイテムを識別する
	Identification	アイテムを鑑定する
	Language	暗号化されたメッセージを解読する(マルチプレイ時のみ)
	Learning	経験値をより多く獲得できる
	Meditation	Manaを一定時間上昇させる
	Recharging	チャージ式のアイテムをリチャージする
	Lycanthropy	狼に変身する。MagicがStrengthに変換される

注:LycanthropyはSorceressのみが使えるスキル

Monk／Priestess

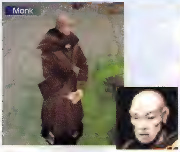
ゲーム中、ほかのキャラクターを回復できるスキルを持つ唯一のクラスだ。また、ゲームスタート時に最初からResurrection(蘇生)の本を持っているので、パーティープレイでは必須のクラスとなっている。Lifeが非常に多いことに加え、Prayer(ACを上昇させるスキル)が使えることで死ににくいという一面もある。高レベルになるに従って、肉弾戦より魔法攻撃がメインになってくるはずだ。

Strength	10
Magic	15
Dexterity	5
Vitality	20
Life	40
Mana	35

アイコン	スキル	効果
	Communion	Manaの回復を早める
	Exorcism	呪いを解く
	Learning	経験値をより多く獲得できる
	Master of Arms	攻撃スピードを上げるとともに、命中率を上げる
	Medicine	自分以外のキャラクターのLifeを回復する
	Perception	わなのかかった宝箱を赤で表示する
	Prayer	ACを一定時間上昇させる



LifeとManaのバランスに優れているので、魔法である程度ダメージを与えたあと、接近戦でとどめをさすという戦い方のできるMonkとPriestess。Manaを増やすアイテムで装備を固めて、魔法攻撃のみという戦法もできる





クラスの壁を乗り越える魔法の薬

DARKSTONEでは、ステータスの上限値というものが設定されており、そこまで達してしまうとレベルアップ時のボーナスポイントを割り振ることができなくなってしまう。しかし、レベル35あたりから魔法ショップでElixir(ステータスを1ポイント上昇させることができるアイテム)が販売されるようになる。そこで、衝撃的な事実が一つ判明した。このElixirを使用すれば、上限値を超えてステータスを上昇させることができたのである。このことから、最終的には各キャラクターの差はスキルだけということになってしまう。しかし、WarriorがMagicを200にしようとすると、膨大な努力と時間が必要となることだけは確かだ。

ダンジョン探索の中心点となるホームタウン利用のノウハウ

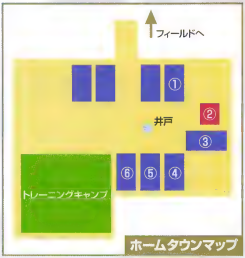
DARKSTONEのステージはタウン／フィールド／ダンジョンの三つに大別される。このうち、モンスターが存在せず、安全なのはキャラクターのスタートポイントでもあるタウンのみである。持ち帰ったアイテムの鑑定や売却、ポーションの補給や新たなアイテムの購入などは、ここで行われる。また、町の人からクエストを依頼されることもある。ここでは、基本となるショップで何ができるのかを解説しよう。

冒険の拠点となるホームタウン

プレイを始めると、キャラクターはタウンの門の前に降り立つ。タウンの敷地全体は丸太の柵で囲まれており、外敵からの進入を防いでいる。フィールドへと続く道が始まる門には見張りが立っていて、訪れる人を監視しているようだ。中心にある井戸の周りにはショップが並んでいて、買い物をするのに便利なようになっている。タウンにはさまざまな人が歩いていて、彼らからクエストの依頼を受けることもある。雰囲気を感じ取るためにも、一度はすべての住人に話し掛けてみよう。敷地の反対側にはシングルプレイ時のみトレーニングキャンプが現れるが、マルチプレイでは空き地になっているはずだ。ダンジョンでMagic Doorの魔法を使うと、その近くにゲートが出現するようになっている。



井戸のそばで歌を奏でる吟遊詩人。ファンタジー世界を実感させる、凝った演出だ。手前にお金を入れる器があるのも、芸が細かい



ホームタウンマップ

1 Gunther The Blacksmith

武器の売買を行っていることに加えて、修理やアップグレードなどをしてくれるので、プレイ中には頻繁に足を運ばなければならないショップの一つ。ここで修理を行った場合には、WarriorのRepairスキルとは異なりDur（耐久度）の上限値が減ることはない。売却する予定のアイテムであればRepairスキルによる修理でじゅうぶんだが、使い続ける予定のアイテムであればこのショップでの修理をお勧めする。

また、アップグレードとは武器に付与されている魔法の効果を高めてくれるものだ。5000Goldと比較的手ごろな価格になっているが、残念なことにDurの上限が1ポイント減ってしまう。Durの上限を増やすことは不可能なので、どちらを取るかは難しいところだ。



武器をかたどった看板がぶら下がっているのが分かるだろうか。店先には売り物だろうか、さまざまな武器が並んでいる

2 Madame Irma

ダンジョンで得られるアイテムは、その素性が判明しているものばかりではなく、未鑑定のものがたくさん出現する。それらの未鑑定のアイテムには、良質のものが数多く存在するのだ。Identificationのスキルを持つキャラクターがいれば自力で鑑定することもできるが、そうでない場合にはこのショップで鑑定を依頼しなければならない。料金は一定ではないので、いわゆる"ごみアイテム"を鑑定するのに高額な料金を要求されることもある。

また、マジックアイテムの中にはまれにのろわれているものも存在する。もしも、そんなアイテムを装備してしまった場合には、キャラクターから取り外すことができなくなってしまう。のろいを解くにはMonk／Priestessに頼むか、このショップで2万Goldを支払うしか方法はない。無料でLifeの回復もしてくれるので、低レベルのときには何回もお世話になることだろう。



Madame Irmaのショップはほかと違って、テントになっている。占いに使うのだろうか、テーブルの上に水晶の球が見える

実際の戦闘が体験できるトレーニングキャンプ

ゲームモードでシングルプレイを選ぶと、街のはずれにトレーニングキャンプが出現する。ここでは、戦闘の操作の基本を学ぶことができる。接近戦闘、魔法戦闘、遠距離戦闘の3種類を練習することができ、その場に用意されている武器を持ち上げることによって、トレーニング開始となる。終了したいときは武器を元に戻せばよい。各トレーニングの場所にはそれぞれ師範がいて、アドバイスをもらうこともできる。例えば、「Shiftキーを押しながらの左クリックで、移動せずにその場で武器を振ったり矢を放ったりする」といったことなどを教えてくれる。一瞬の操作が生死を分けるこのゲームでは、一度はやっておく価値があるだろう。



これらのモンスターがここで飼育されているのかどうかはなぞだ。また、ここにある武器は、使用後に元の場所に戻さないとトレーニングキャンプの外に出してもらえないので注意

3 Perry The Publican

宿屋。低レベルのころに食料を購入するために立ち寄るぐらいで、そのほかにはあまり必要とされないショップである。1泊100Goldを払えば、LifeとManaを上限まで回復してもらうことができる。また、このショップでしか購入できないあるアイテムが一部のクエストで必要になることがあるので、店の位置くらいは記憶の片隅にでも置いておいたほうがいいだろう。



店先に座って話が休めるように、テーブルと椅子が用意されている。並んでいる樽にはお酒が入っているのだろうか

4 Larsac The Usurer

お金を預けておけるバンク。DARKSTONEで流通している貨幣の単位はGoldで、一つのアイテムとして重ねられるお金の量は1万Goldまでだ。持ち物をしまっておくインベントリーのスペースは限られているので、多額のお金を常に持ち運ぶのは難しい。ショップで売りに出されているアイテムの中には60万ゴールドというとてつもなく高額なものもあり、普段持ち歩いている金額ではとても購入することはできない。そこで、バンクを利用してこつこつと貯金していけば、そんな夢のようなアイテムを所持することがいつかは実現できるのだ。また、何らかの原因で突然ゲームがクラッシュしてしまったとしても、とりあえずお金だけは守ることができる。



冒険で手入れたアイテムは預けられないが、もしもダンジョンで倒れてアイテムの回収が不可能になってしまったときのために、所持金はなるべくここに預けておくようにしよう

5 Master Elmeric

LifeやManaを回復するポーションなどのほかに、魔法の巻物や呪文書を扱っているショップ。ポーションはダンジョン探索をする冒険者にとって必需品とも言えるアイテムなので、冒険に出発する前に立ち寄って買いだめしておこう。また、ダンジョンでは手に入れにくいRingやAmuletが販売されているので、こまめにチェックしてみよう。たまに驚くような品物が店頭に並んでいるかもしれない。

冒険者のレベルが上がってくると、このショップでElixirを買うことができるようになる。また、その時点でプレイしているダンジョンの階層によって売っている品物のラインナップがリニューアルされるので、新たな階層に足を踏み込んだらとりあえずタウンに帰るというパターンにするといいだろう。プレイを進めていくと必ず必要になる呪文書は、必ずチェックしておこう。



ここでは魔法全般について扱っている。また、チャージ式のアイテムのリチャージを行ってくれるのもこのショップだ

6 Master Dalsin

キャラクターにはそれぞれのクラスによって、特徴のあるスキルが7、8種類用意されている。そのどれもが非常に効果の高いものばかりなので、お金に余裕がなくても（場合によってはアイテムの入手よりも）スキルの上昇を優先させたほうがよいだろう。それぞれのスキルは最大10レベルまで習得することができるが、キャラクターのレベルとプレイ時間によって、次レベルのスキルを習うことができる仕組みになっている。高レベルのスキルを習得するには高額のお金が必要となるので、普段から貯金を欠かさないようにしておきたい。



スキルの習得には、以外とお金がかかる。しかし、どのスキルもプレイ時に有利に働くので、優先して覚えていきたい。特に、Learningは経験値が増えるので、どのクラスも最優先で覚えなければいけないスキルだ

5段階のランクによって変化するキャラクターのグラフィック

DARKSTONEでは、防具の種類によってキャラクターの外観が5段階に変化する。高いクラスの防具を着けているだけで、強くなった気分になれる。そのため、魔法による追加効果が付与されているランクの低い防具よりも、ノーマルでもランクの高い防具を選んでしまうこともしばしばある。また、同じランクの防具の中でも3種類のACがあるので、注意してほしい。

Warrior／Amazon

ランク	防具の名称	AC
ランク1	Rags	2/8/14
	Fur	14/20/26
ランク2	Reinforced Leather Armour	32/38/44
ランク3	[illegible]	50/56/62
ランク4	Plate Armour	62/68/74
ランク5	Mystic Armour	74/80/[illegible]

Assasin／Thief

ランク	防具の名称	AC
ランク1	Rags	2/8/14
	Cloak of Shadows	14/20/26
ランク2	Leather Armour	32/38/44
ランク3	Chain Mail	50/56/62
ランク4	Studded Leather Armour	62/68/74
ランク5	Master's Armour	74/80/[illegible]

Magician／Sorceress

ランク	防具の名称	AC
ランク1	Neophyte's Cape	2/8/14
ランク2	Novice's Cape	20/26/32
ランク3	Apprentice's Cape	38/44/50
ランク4	Sorcerer's Cape	56/62/68
ランク5	Chief Sorcerer's Cape	74/80/[illegible]

Monk／Priestess

ランク	防具の名称	AC
ランク1	Acolyte's Robe	2/8/14
ランク2	Novice's Robe	20/26/32
ランク3	Priest's Robe	38/44/50
ランク4	High Priest's Robe	56/62/68
ランク5	King Priest's Robe	74/80/[illegible]



32種類すべてを網羅した魔法大全

DARKSTONEに登場する魔法は、直接攻撃系や攻撃補助系など、実に数多くのものが用意されている。攻撃魔法だけでも9種に及び、あるモンスターにはまったく効かない魔法が存在するなど、一筋縄ではいかない。レベルが上がるにつれてモンスターの攻撃も激しくなってくるので、補助魔法をいくつか組み合わせるなど、戦い方を工夫しなければ生き残ることは難しいだろう。ここでは、32種類ある魔法を系統ごとに分類して、解説する。

攻撃魔法系

モンスターを倒すために使用する攻撃魔法だが、目標を決める(ターゲッティング)必要のあるものと、そうでないものの2種類に分けられる。ターゲッティングが必要な魔法で頻繁に使うものとしては、Magic BombとPoison Cloudが挙げられる。Poison Cloudはキャラクターの視界に目標が入っていなければならないが、Magic Bombは相手が物陰などに隠れていてもダメージを与えることができるので、使用する場面が微妙に異なってくる。ターゲッティングが必要ない魔法では、高レベルのMagic Missile、Death Domeなどが使い勝手が良い。高レベルでのMagic Missileは複数の魔法の矢を放射状に放つため、混戦状態で使用すればかなりの効果が期待できる。Death DomeはMonsterに囲まれたときに使用するのがいいだろう。同じ魔法でもレベルが上がるにつれて、消費Manaもダメージも変化していく。

Magic Bomb



モンスターのいない場所に置くと、爆発するまでに時間差がある。うまく誘導してダメージを与えるなど、頭を使った作戦が考えられる

Death Dome



Fire Ball



Flame Thrower



Magic Missile



Poison Cloud

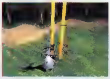


Spark



アイコン	魔法	効果
	Death Dome	地面からわき出る死のドームを、自分の周りに発生させる
	Fire Ball	火の玉を撃つ。消費Manaが少ないので、多用できる
	Flame Thrower	地面をはう火の玉を前方に撃つ。障害物に当たると上昇して消えてしまう
	Magic Bomb	ターゲットに爆弾を投げて爆発させる。地面に置いたときは一定時間経過するか、触ると爆発する
	Magic Missile	レベルが上がるにつれて数が増える魔法の矢。自分を中心に放射状に発射される。消費Manaが少ない
	Poison Cloud	毒の霧での範囲攻撃。ターゲット地点が直接見えなくても使えるが、効果の現れないMonsterもいる
	Spark	地面をはう電撃。モンスターを貫通する直線状の攻撃魔法
	Thunder	ターゲットに落雷。ダメージが大きく、少しの範囲効果があるが、消費Manaが多い
	Wall of Fire	炎の壁を出現させる。複数でモンスターを囲うようにして移動を封じるといい

Thunder



Wall of Fire



補助攻撃魔法系

直接にはモンスターにダメージを及ぼさないものの、攻撃魔法と組み合わせることでかなりの効果が期待できるのが、補助攻撃魔法だ。便利なのはConfusionとInvocationだ。Confusionはモンスターを混乱状態にして同士討ちを誘うものである。Trollなど、Magic Bombが効かない相手に対して使うのがいいだろう。Invocationは、Golemを召喚して戦わせる魔法で、モンスターをGolemに引き付けさせておいて、遠くから1体ずつ片付けていくという戦法が有効だ。なお、このジャンルの魔法は基本的にプレイヤーの操作するキャラクターに対して効き目がなく、プレイヤー同士の決闘では使えないものが多い。

アイコン	魔法	効果
	Confusion	ターゲットを混乱させ、同士討ちをさせる。プレイヤーキャラクター(以下、PC)には効果なし
	Fear	敵を恐れさせ、逃走させる。PCには効果なし
	Forgetfulness	ターゲットのショートカットに登録されている情報を消す。対象はPCのみ
	Invocation	Fire Golemを召喚し、戦わせる
	Mutation	ターゲットを鶏に変化させ、弱体化させる。PCには効果なし
	Slowness	ターゲットの動作を遅くする。PCには効果なし
	Stone	ターゲットを一定時間移動できなくする。PCには効果なし
	Storm	自分の周りに竜巻を起こし、敵を振り払う



Confusion

2体のモンスターをお互いに戦わせることで、敵の戦力を大幅に削ることができる。うまく使えば、ダメージを受けることなく2体のモンスターを倒すこともできる

Fear



Forgetfulness



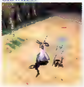
Invocation



Mutation



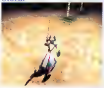
Slowness



Stone



Storm



防御魔法系

魔法の種類は少ないが、モンスターから受けるダメージを軽減してくれることに関してはどれも捨てがたい効果を持っているのが、この防御魔法だ。特に、姿を消すことができるInvisibirilyや魔法をはじき返すことができるReflectionは、Magician／Sorceressでは必須の魔法となる。接近戦を行うときにはBerserkerとAbsorptionがあるかないかで、戦力にかなりの違いが出てくる。魔法レベルが上がるにつれて効果持続時間が長くなるので、できる限り上げておいたほうがいいものばかりだ。また、Invisibilityで姿を隠したキャラクターは、ほかのプレイヤーから一切見ることができないので、プレイヤー同士の戦闘では禁止にしたほうがいいだろう。

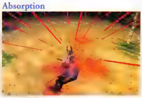
アイコン	魔法	効果
	Absorption	MonsterのLifeを吸い取る。吸収したLifeは術者に還元される
	Berserker	ACとto Hitを一定時間、大幅に上昇させる。レベルが上がると持続時間が延びる
	Invisibility	透明になり、モンスターにターゲットされなくなる。周りを囲まれたときに有効
	Reflection	魔法を一定時間はじき返す。魔法攻撃をしてくるモンスターに対して有効

Berserker



一時的なパワーアップができる。肉弾戦を中心として戦っているときには、かなり有用た 見た目の効果も派手なので、ついつい蛮勇を奮いたくなってしまう

Absorption



Invisibility



Reflection

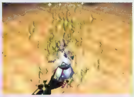


回復魔法系

HealingはプレイヤーのLifeを回復する魔法で、レベルが上がるにつれて回復する量が増えていく。Magician／Sorceressの場合はMana回復のポーションのみ持ち歩いて、回復はすべてこの魔法で行うというのが普通だ。また、死亡してしまった場合には、装備しているアイテムを周りにばらまいてしまうが、2人以上でプレイしている場合には、周囲のモンスターを片付けてからRessurectionを使用すればアイテムの回収が楽になる。もしも、全滅してしまうと回収が非常に困難となってしまうので、そんな事態だけは避けるようにしたい。また、毒を受けた場合は自然治癒しないので、緑の解毒ポーションかAntidoteの魔法を使うか、タウンに帰るしか回復手段はない。

アイコン	魔法	効果
	Antidote	毒消し。毒は何もせずに回復することはないので、早めにかけたい
	Healing	Lifeを回復する。常にショートカットキーに登録しておきたい魔法の一つだ
	Resurrection	ターゲットを蘇生させる。パーティープレイには必須の魔法

Antidote



Healing



Resurrection



使用する機会が少なければ少ないほどいい、復活の呪文。冒険を続けていればいつかはお世話になる魔法なので、そのありがたみをしみじみ感じることができるだろう

その他の補助魔法

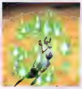
DARKSTONEでは、空腹が続くと最終的には死亡してしまう。常に食料を持ち歩いていれば問題はないが、持てるアイテムの量は限られているので、そのスペースを食料で埋めてしまうのはもったいない。このため、すべてのクラスでFoodの魔法が必需品となる。また、Hasteの魔法は移動する時に便利だ。これに加えてInvisibilityの魔法の双方をかければ、邪魔なモンスターから攻撃を受けることなく、すばやく目的地にたどり着くことができる。レベル30以降では必須とまではいかないまでも、覚えておいて損はない魔法の一つだ。

Magic Door



このゲートを使えば町まで直接移動することができ、また町に開いたゲートを使ってダンジョンの元の場所に帰ってくることができる。冒険を効率的に進めるために便利な魔法だ

Detection



Food



Haste



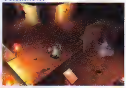
Light



Night Vision



Telekinesis



Teleportation



アイコン	魔法	効果
	Detection	アイテムを青で表示させ、見つけやすくする。また、宝箱に仕掛けられたわなを発見する
	Food	食料を作り出す。この魔法があると荷物を少なくできるなどの利点がある
	Haste	一定時間、高速移動できるようになる。フィールドで使うと便利だ
	Light	周囲を明るくし、見やすくする
	Magic Door	町へのゲートを開く。どのクラスであっても覚えておきたい魔法だ
	Night Vision	壁の向こうにいる敵を認識できる。ダンジョンの奥深くでは多用する魔法の一つ
	Telekinesis	離れたところにあるスイッチを動作させる。アイテムを拾うこともできる
	Teleportation	瞬間移動。ダンジョン内では使用できないエリアもある。消費Manaが多いのが欠点

君のクランは歴史に名を残せるか？ 知恵と力が試される高難易度シミュレーション

BRAVEHEART

時は13世紀、スコットランド。イングランドの侵略と圧制に立ち向かい、スコットランドの独立を目指した英雄がいた……。タイトルでぴんと来る読者も多いだろうが、「BRAVEHEART」は1995年に公開された同名の歴史映画を題材にしたシミュレーションだ。映画では、実在したと言われるスコットランドの英雄William Wallace（ウイリアム・ウォレス）が主人公であったが、ゲームでの主人公はプレイヤー自身が決めるのだ。自分の好みのクラン（氏族）を選んでその長となり、スコットランド独立のために戦うことになる。産業の発展、キャラバンによる交易、Spyを送り込んでの敵国の偵察、ほかのクランとの同盟……。ときには武力をもってほかのクランに立ち向かわなければならない。すべての実権と共に重い責任がマウスを握るプレイヤーの肩にのしかかるのだ。



マウス片手に歴史に挑戦 プレイした者だけが分かる深いゲーム性

「BRAVEHEART」（以下、BH）は単なる人気映画のゲーム化というキャラクター商品まがいのものではない。定石とオリジナリティーを併せ持ったれっきとしたシミュレーションである。プレイヤーのすることが多い上に、たくさんの別メニューからなる複雑なインターフェースを採用しているので、いったい何をしたらいいのかと途方に暮れてしまう人もいるだろう。画面を見ていただければお分かりになるだろうが、おびただしい数のアイコンがプレイヤーのクリックを待っている。リアルタイム制でないことに感謝しよう。

今回の特集では、簡単な操作体系の解説から始まって、中級プレイヤーのためのクランを導くノウハウ、そして、3D画面で部隊の大激突を楽しむことができるマルチプレイの戦略について紹介する。マニュアルを読みチュートリアルに付いて行くだけでも一苦労のゲームだが、じっくりと考えてこまを進めるシミュレーションならではの楽しみがある。3Dで再現されるリアルな戦いは、映画のワンシーンのように華麗で壮大だ。諸君のクランに導きと栄光があらんことを！





映画の主人公である William Wallaceがリーダーとなる Clan Wallace、リーダーのWilliam自身は戦闘能力が高いが、このクランは領土が狭く資源も乏しいため、兵に割くほどの人口が確保しづらい。難易度はかなり高めだ



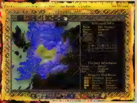
16種類のクランはそれぞれ長所と短所を持っている。説明やリーダーの能力値を参考に自分のクランを選ぼう。外交だけ、また戦闘だけが優れているだけでは統一は難しいし、離島のクラン、山岳地のクランは地形的にかなり不利になる

マニュアルかオートか、戦闘か交易か？ 次々と課される難題の数々

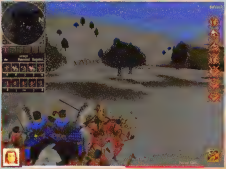
まず、ゲームの難易度、次にクランを選択しよう。難易度は4段階。クランは全部で16用意されているが、それぞれのクランは戦闘が得意であったり、外交に長けていたりと性質がかなり異なる。また、領土の大きさや資源の豊富さにも大きな差があり、当然領土が小さい、あるいは資源の乏しい所を拠点とするクランはプレイが難しくなっている。それに加えて、軍の指揮官となるリーダーの能力もそれぞれ異なる。戦闘で領土を拡大していくのか、外交政策によって同盟を増やして統一を狙うのか？ 自分のクランをどのように導きたいのかを考えて選択しよう。

Information

開発元	：Red Lemon Studios社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート係 052-775-8380
価格	：7,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 233MHz以上（3Dアクセラレーター搭載の場合、Pentium 200MHz以上）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX 6.1に対応したグラフィックカード（4MB以上のメモリー）
HD容量	：500MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 6.1に対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：NXシリーズで可
発売時期	：9月末



上にも下にもアイコンが勢ぞろい。しかも、ボタンになっていない所でもクリック可能な場所が随所に存在する。チュートリアルは親切で丁寧だが、やる事が多いのでとにかく長い。また、解説はすべて音声（英語）なので、操作を覚えるには覚悟がいる



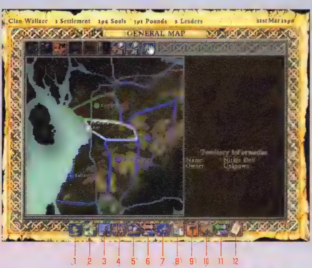


優れた長距離兵器のない時代の戦いを再現。戦いは必然的に数と数の、人間同士のぶつかり合いになる。命を捨てて、敵に突進する兵士たちのバトルシーンは圧巻だ



BHの基本操作は12のアイコンに集約される

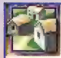
ゲーム画面下に現れる12のアイコンはそれぞれ別なスクリーンを呼び出すスイッチになっている。プレイ中はこれらのすべてに頻繁にアクセスすることとなるだろう。左から順に説明していこう。





① General Map

地図スクリーンを開く。隣り合うクランとの関係、各クランの人口や特産物などの情報を知ることができる。また、軍、キャラバン、自分のクランのSpy、斥候の移動を観察するときもこのスクリーンを使用する。通常はこのスクリーンを見てプレイすることになる



② Settlement

各クランの首都のデータが表示される。人口、広さ、領土の数、特産物などを参照するとき使う。Spyが別のクランの首都に滞在中ならば、自分のクランの首都と同じくらい詳しい情報が得られる(詳細はp.075に掲載)



③ Leaders

ここではクランのリーダーの能力値が表示される。普段あまりアクセスしないスクリーンだが、時々チェックしておこう。Loyaltyと Moraleが下がり始めたリーダーは、クランに愛想を尽かしているのだ





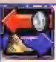
④ Armies

クランの抱える兵のリストを表示する。兵の編成はMilitary スクリーン(⑩)にて行う。複数の領土を持つ場合は下の矢印で首都を切り替える



⑤ Production and Stores

クランの産業についての情報を見るためのスクリーンを開く。各産業に従事している人の数と、市場に出ている品目の推移がグラフで確認できる



⑥ Trade Routes

各クランの領土間を行き来するキャラバンの動きを表示する。キャラバンのルートは General Mapでも確認できるが、この画面で見た方が余計な情報が表示されない分、状況の把握がしやすい



⑦ Messenger Routes

メッセンジャーの動向を表示する。見落としがちだが時々チェックしよう。思わぬ同盟の申し入れが舞い込んだりする



⑧ Main Town

首都の情報を一括表示する。産業のバランス、警護に当たっている軍とそのリーダー、税率、収入などを表示する。ここではあくまで情報を表示するだけなので、設定を変えたい場合はほかのスクリーンに移る必要がある



⑨ Workers

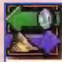
産業のバランスを設定し、領土の治世バランスを調整する。AutoかManualかが選択でき、Autoにすれば外交や3Dバトルに専念できる上、ゲームの進行が速い。しかし、自由に戦力を確保できない、資産を調整しづらいなどというデメリットも多い



⑩ Military

最も頻繁にアクセスすることになるであろうMilitaryスクリーン。軍は防衛、侵攻だけでなく、パトロールや外交までさまざまな任務をこなしてくれる。またSpyなどの派遣もここで行う

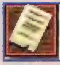




⑪ Town Trade

このスクリーンでキャラバンの編成を行う。交易は自分のクランに欠けている物産を補い、他クランとの関係を向上させるために必須だ。キャラバンは、人力の手引き車、牛車、馬車の3種類の中から選択する





⑫ News

ニューススクリーンを開く。さまざまなイベントメッセージはここに記録される

映画とゲームの関係

映画『ブレイブハート』は、1995年度のアカデミー賞で、作品賞、監督賞を含む5部門を制覇した歴史大作映画である。監督でもあるメル・ギブソンが、スコットランドの伝説的人物ウイリアム・ウォレスを力強く演じて話題となった。

この映画が公開された後にゲームの制作が開始されたのではなく、当時、ちょうど同じ題材のゲームを制作していたため、ゲームメーカーが映画会社と契約を結んだようである。ゲーム内では役者をモデリングしたキャラクターを見ることができるが、映画を知らなくてもゲームはじゅうぶん楽しめる。しかし、3時間近くもある作品ではあるが、このゲームをプレイする前にビデオでぜひ観ておいてほしい。"戦わなければならなくなった"主人公の境遇が分かれば、それだけ深くゲームにのめり込むことができるはずだ。



ゲームのパッケージにも、ウイリアム・ウォレスを演じるメル・ギブソンの写真が使われている

名君主への第1歩
基本的かつ有効なゲームの進め方入門

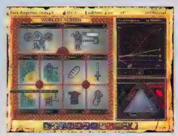
どのアイコンでどんな操作が可能なのかはだいたい理解できただろうか？ ここでは次の段階に進んで、ゲームの流れを説明する。各種作業を手際よくこなせば、いきなりスコットランドの名君主になることだって夢ではないのだ。

千里の道も一歩から。自分なりに作業の順番を決めよ

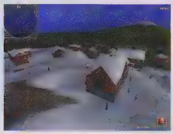
詳しい説明はマニュアルに譲り、ゲームの流れについて簡潔に説明する。複雑なゲームであるが、簡単に言ってしまうと、プレイヤーは以下のような作業を適宜行うことになる。

- 産業バランスの設定
- 軍隊の編成
- Spy、Scout、Messengerの派遣
- キャラバンの派遣
- 戦闘
- 日付を進める

最後の"日付を進める"以外は好きな順番で行っていい。ちなみに、画面右上のカレンダーの日付を直接クリックすることによって、日付が1日単位で進む。また、日付を早く進めたいときはF1キーを押す。もう一度日付を右クリックすると自動早送りはストップする。早送り中は何らかのイベントが起きたからといって日付が止まることはない。日付は自分で直接進める方が望ましいのだ。日付の左側にある%は税率を示す。これもクリックで増減が可能だ。



各職業に従事する人数と割合が、グラフと数値によって一目で把握できるWorkersのスクリーン。各職業ジャンル名の横にある[I]ボタンで情報を表示、黄色の円弧をクリック&ドラッグして数を変更できる。右のグラフは現在の状態を維持した場合の年次予想。面倒な場合は右下のAutoスイッチをクリックしよう



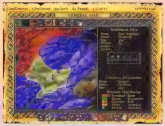
首都を Ctrlキー＋左クリックすると、3Dビューになる。市民の1人として街を自由に歩き回ることができる。人々がのどかな生活を送っている様を観察するだけでも結構楽しい

取りあえず、常に見ておく必要のあるスクリーンは、General Map、Workers、Militaryの3種類だ。いろいろなメニューを使いこなす余裕がないうちは、Workersのスクリーンで産業バランスをAutoにセットしよう。これで財政と産業の心配をする必要はなくなる。また後で、いつでもManualに変更が可能だ。戦闘をメインに楽しみたいプレイヤーも、ここをAutoにしておけば煩わしさが軽減されるだろう。

近隣のクランの状況把握は生死を分ける重要なファクター

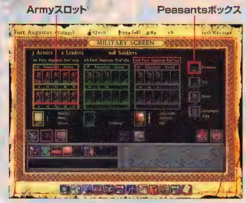
周りにいるクランとの友好関係をチェックしておこう。赤は交戦状態、オレンジは敵対関係、青は中立、緑は友好的な状態を示す。自分の領土は白で表示される。ほとんどの場合、友好か中立のクランに囲まれてゲームがスタートするが、好戦的なクランを選んだ場合、いきなり隣のクランと戦争状態になることも少なくない。隣のクランとの情勢が危ういときは兵を用意しておこう。

軍隊の編成、命令はMilitaryスクリーンで行う。たとえ平和主義のクランであっても、首都防衛軍だけは1隊でいいので必ず用意しよう。Guardの任務に当たる軍隊が存在しない場合、首都にほかのクランの軍が足を踏み入れた時点で敗北、すなわちゲームオーバーとなってしまうからだ。戦いたくなくとも兵は必須のものとなることを覚えておこう。



交戦状態にある敵国軍（赤い兵のアイコン）が、自分のクランの首都にまさに迫ろうとしている。こうなった時、Guardの任務に当たる軍隊が存在しない場合は、クランの命運が尽きたも同然である

軍隊を編成して有事に備えよ



兵の作成は、Peasants（農民）に余剰があるときに徴兵によって行われる。Peasantsボックスに農民が表示されているなら、右クリックで農民を拾い上げ、Armyスロットにドロップするだけで兵が追加される。必要に応じてリーダーを割り振ろう（Armyスロットの下にある顔グラフィックがリーダー）。リーダーは最初2名だが、時間がたつに連れて増える。

リーダーのいるArmy（隊）は、移動、攻撃、外交、パトロール、自衛など、さまざまな行動が行える。逆に、リーダーのいない状態でしか行えないTraining（訓練）というコマンドも存在する。Idleと表示されているArmyは、命令を受けていない状態で何の役にも立たない。Armyには必ずコマンドを割り当てよう。左下にある八つのアイコンで軍に命令を下すことができる（コマンドについてはp.076を参照）。

また、Scout、Spy、Messengerの派遣もこのスクリーンで行う。これらは戦闘能力をまったく持たないが、それぞれ情報収集などの特殊な能力を持つユニットだ。

中級プレイヤーになるためのSpy徹底活用ガイド

ゲームをある程度まで進められるようになったら、次はSpyを活用してみよう。地味な存在だと思う人がいるかもしれないが、相手の情報を引き出して有利に戦うために必要不可欠のユニットなのだ。Spyを使いこなせるようになれば立派な中級プレイヤーの仲間入りだ。

Spyこそ情報の命綱。賢く使って情報戦に勝利せよ

自分のクランの情報だけを見ているようでは、領土は一向に広がらない。それどころか、ほかのクランに侵攻されて、あっけなく幕切れとなる恐れさえある。BHはシミュレーションには珍しく、"待ち"があまり通用しないゲームだけに、積極的に自分から行動することを心掛けたい。

積極的に行動する際に必要なのが、Spyからの情報。Spyというと聞こえは悪いが、その聞こえの悪いSpyこそが最も優れた情報収集源なのだ。Spyを使わずにほかのクランの情報を仕入れるには、相手のクランが情報を共有しようと申し出てくるのを待つしかない。当てにならないものを待つよりは、自分で動いた方がいいに決まっている。

一つのクランは3人までSpyを持てる。彼らをまず隣国の首都に赴かせよう。数日たつと、無事に首都に着いたというメッセージが表示されるはずだ。Spyはどこに行っても歓迎されるはずはなく、いつまでも同じ所に滞在させておくと捕らえられ、殺されてしまう。じきに失われたSpyは補充されるが、それ相応の時間がかかる。じゅうぶん注意しよう。



Spy潜入成功、Clan Macleanの領土はなかなか広く、資源も豊富だ 宝飾品の生産が盛んらしいことが分かる Recall Spyで首都にSpyを呼び戻し、Resend Spyでさらにほかの領土の首都に送り込むのだ



Settlementのスクリーンで潜入した首都の詳細を見る ＊印はSpyがいるという印だ Spyを移動させてしまうと参照はできなくなるが、長居させておくと彼の命が危なくなる。駆け引きが難しい

戦う前にまず敵のクランをスパイ。その多彩な働きを見よ

Spyが首都にいる間は、まるで自国の首都のごとく特産物、人口、面積、資源などの情報が参照できる。これらの情報は、交易か同盟か、はたまた戦争かを決める大いなる指針となるだろう。Spyなしではほかのクランの全容をつかむことはできないのだ。

しかも、Spyのメリットはこれだけではない。Settlementのスクリーンで首都名をダブルクリックして、Spyモードに入ろう。Spyのいるクランから見た、隣接するクランとの関係が分かるようになっている。これを利用して、あるクランと同盟を結び、共通する敵対関係にあるクランを総出でつぶすなど、高度な政治戦略が実行できるのだ。使わない手はない。

Spyの活用法はこれにとどまらない。自国の領土で可能であったように、Spyがいる状態ならば、Ctrlキー＋左クリックで他クランの首都を3Dビューで観察することが可能なのだ。自由に歩き回るだけでなく、町の人を殺害したり、倉庫に潜入して盗みを働くことさえできる。どこまでやるかはプレイヤーの自由だが、必ずどこかで見ている人間がいることを忘れないように。



隣のクランでSpyモードを実行。前から欲しいと思っていた資源豊富な別のクランとは友好関係にあるようだ。下手に攻め込むとそのクランまで刺激しかねない。ここは同盟の道を歩むことにするか……



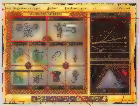
市民に成り済まして他クランの首都に忍び込むSpyの姿。レーターに映る赤い点が人、白い点が建物だ。戦闘の時に使えるコマンドのほとんどが使用可能である 最も利益をもたらすのが、右端のRaidコマンド。倉庫や特別な建物から盗みを働くことができる

BH式兵法指南 勝利のかぎは兵の運用が握る

BHの戦闘は迫力ある3Dで行われる。だが、あくまでシミュレーションなので、戦闘前の準備を万全に整えて臨まなければならない。事前に戦闘のこつをつかんでおけば、自軍が華々しく活躍する様子が眺められるはずだ。

軍事と産業のバランスを知り、クランの平和を維持せよ

まず、覚えておくべきことは、兵はもともと一般市民であるという点だ。Workersスクリーンのの左上にIdle Workforceという項目がある。これは何の職業にも従事していない人間を示すのだが、これらの人こそが兵に回せる余剰人員なのである。軍に人手を割く際に注意したいのは、兵は税金を一切払うことがなく、それどころか、兵には維持費がかかるという点。軍事にばかり力を入れていると、クランの蓄えはほどなく底をつくことになってしまうだろう。





産業に力を入れれば兵が足りず、兵力ばかり強化すれば財政が苦しくなる。このバランスを取るのが難しい。今の状態では徴兵できる余剰人数はたったの7人だ



むやみに兵を増やすのは避けること。人数が多くなるほど費用はかさむ。コマンドによって維持費は異なるが、最も資金を消費するのは、実はTrainingである。訓練よりも実戦あるのみだ



八つあるコマンドの中からArmyに的確な命令を下せ

兵を集め、Army(隊)を結成したら、次は指令を下す。することもなくぶらぶらしている軍など存在しないに劣る。兵を選択し、Military スクリーン左下のコマンドアイコンから一つ選び、任務を各Armyに与えよう。以下は、選択可能なコマンドである。

- Move Army:指定の地域までArmyを移動
- Attack:指定クランの都市を襲撃
- Diplomatic Mission:同盟、和平の申し入れ、宣戦布告など政治的活動のための派遣
- Patrol/Ambush:指定地域のパトロールあるいは奇襲
- Garrison Duty:見張り塔や兵舎での詰め番(Garrison、Keepなどを建築済みであることが条件)
- Guard Duty:都市の警護
- Covert Mission:ほかの町に潜入し略奪を行う(リーダーがいる10人以下のArmyのみ命令可能)
- Training:軍の訓練(リーダーのいないArmyにのみ命令可能)

自分のクランを繁栄に導く手段として戦闘の道を選ぶのなら、侵攻は早めに行おう。時間がたてばたつほど戦闘による損失は大きくなるからだ。早期に戦闘を行い、軍に経験を積ませておけば、今後の勝算が大きくなる。連勝するとArmyのランクが上がり、Green→Orange→Red→Blueの順で熟練度が高くなっていく。BlueランクのArmyを目指して精進しよう。

戦闘より防御に力を入れたいなら、Garrison、Watch Tower、Keep、Fortress、Castleなど、多数の兵を収容できる建物を作り、自衛軍を配置するといいだろう。攻めてきた軍を返り討ちにし、敵の兵力が落ちたすきに一気に攻め込む戦法が有効だ。

F1キーを押した場合



F2キーを押した場合



F3キーを押した場合



このように視点は自在に変更が可能だ。本格的な戦闘に突入する前に、操作しやすい視点に切り替えておこう

3Dバトルのこつは視点の変更と索敵だ

戦いは避けられないもの。いずれ下の画面のような戦闘開始のメッセージを見ることになるだろう。"Use your initiative"をクリックすれば、戦闘はオートで行われ、結果のみが表示される。"Go there"を選んだ場合、3Dバトルフィールドがロードされる。プレイヤーが軍の指揮官となって戦闘を行うのだ。バトルフィールドはものすごく広大だ。マウスで視点の上下、拡大縮小が可能である。



戦闘開始のメッセージ

まずは兵を1人選択し、右クリックしよう。これでこのキャラクターがカメラマンとなる。F1キーで彼の視点からバトルフィールドを見ることができるようになる。F2キーでカメラマンの背後から、F3キーで全体を見渡すような視点に切り替わる。カメラマンはいつでも変更可能だ。

視点を設定したら、行軍を開始する前にまずは索敵だ。自軍の者がだれ1人として視界内に敵を見つけられない場合、敵は表示されない。つまり、マウスでマップをスクロールさせて戦闘前に敵の位置を調べる"ずる"はできないのだ。しかし、無目的に全軍がぞろぞろと歩いていては、敵にどうぞ倒して下さいとお願いしているのと変わりがない。軍をバトルフィールドのやや後方に下がらせ、カメラマンとして選んだ1人を斥候として走り回らせて、敵の位置を確認しよう。

マルチプレイで体験できるスコットランド史上の戦い

BHのマルチプレイは戦闘のみ。シングルプレイで手を焼いた"国取り"に悩まされることなく、自由に軍隊を編成して気軽に壮大なスケールの戦いを楽しむことができるのだ。1回のプレイ時間も10分とかからないので、短時間で何度でも遊べるのが魅力である。

最強軍隊の編成はArmy Pointの使い方で決まる

TCP/IPでプレイする場合、ホストのIPアドレスを直接入力して接続すればプレイ準備は完了だ。ホスト側にはバトルフィールドやプレイ条件を設定する権利が与えられる。エリアを選ぶだけでなく、気候や時刻といった細かい条件の選択もできる。また、このマルチプレイモードでは、オフラインでAIの制御するクランと勝負をすることも可能だ。

マルチプレイで特徴的なのが、Army Pointを消費して行う編成システム。Army Pointを支払って兵を雇い、装備を与えていく。片手武器より両手武器の方が必要になるPointが高く、騎兵を雇うとなると膨大なポイントを消費する。設定が完了したらセーブをして、Use this settingsをクリック。さらにリーダーを雇い装備を与える。リーダーを選んだら、顔グラフィックの横にある錠前アイコンをクリックしてセットする。後はStart Gameをクリックするだけだ。

最後に、BHのマルチプレイでは、3Dバトル中にしばしば処理落ちを起こすことがある。マウスで視点の変更ができなくなってしまうほどだ。4人でプレイした場合、コネクションロストして反応のない軍もあった。4人分合わせると、動く物体の最大数は600体にもなるからだ。Army Pointによる武器の制限よりも、"兵の数は30人まで"などといった人数に関するハウスルール的なものを決めた方がいいかもしれない。



マルチプレイの準備中。旗が付いているプレイヤーがホストで、グリーンの手のアイコンが付いたプレイヤーは準備完了して、ホストのゲームスタートを待っている状態だ。陣営の色はChoose Colorで選ぶ


すべてのユニットが3Dで表現されるため、大量にユニットが登場する場合に、少し処理が遅くなることがある

より強いクランの長となるための必勝マルチプレイガイド

ここでは、マルチプレイで役に立つ戦略を三つ伝授する。ライバルにいきなり差を付けるために熟読して戦いに臨もう。

戦略1 兵は数より質

実際の戦いでは兵の数で勝負が決まる場合が多い。それはBHにおいてもだいたい当たってはいるのだが、マルチプレイでは、弱い兵を数多くそろえるより、Army Pointをふんだんに使い、強い武装の兵士をなるべく多く雇うようにしたい。わざわざ費用をけちって、こん棒兵を大量に雇う理由は何もないのだ。クロスボウよりロングボウ、ただのやり兵より騎兵を採用しよう。防具や盾も装備させよう。


グリーンの服の兵は自軍の両手剣兵(よろいなし)、赤い服の兵は敵の長槍兵(よろいあり)。こちらは武器と防具で劣っているせいか、数の有利を生かせず、この後あっけなく敗れてしまった

戦略2 射程の長い攻撃ができる軍が戦いを制す

13世紀のスコットランドを舞台としているので、騎兵を除いては、ずば抜けたアドバンテージを持つ武器やユニットが存在しない(実際は騎兵も当時まれなものだった)。そうすると、ほぼ同数の兵の激突では、射程の長い攻撃ができるかできないかが戦局を分けるかぎになってくる。後方を弓兵で固めた軍は恐ろしく強い。敵の来る方向が分かっていればその強さは絶対的なものになる。


敵が近づく前に全滅させてしまう弓兵軍団の恐ろしさ。こちらの接近戦用の兵は全滅したが、結果的に圧勝であった。画面向こうにいる小さな点が、生き残ったわずかな敵兵である。こうなるとちょっと哀れだ

戦略3 斥候を用意しろ

戦闘が始まったらむやみに歩き回らず、1体だけ兵を操作して周りの様子を探らせよう。敵は視界内に入らない限り表示されないからだ。ただし、偵察要員を操作しているうちに本隊が狙われることもあるので、左上のレーダーでの確認を怠らないようにしたい。


MASCHINEN KRIEGER
Act 3


Kow '99 To be continued

ALIENS VERSUS PREDATOR

コアゲーマーも舌を巻く難易度激高シューティングを完全攻略

ゲームの難易度とボーナスエピソードの関係

シングルプレイの各エピソードでは、Training（初心者向け）、Realistic（中級者向け）、Director's cut（上級者向け）の3段階の難易度が選択できる。難易度が上がれば敵の数が増えるだけでなく、落ちているアイテムも減ってしまうので、かなり苦しい戦いとなる。しかし、最終エピソードをDirector's cutでクリアできないと、すべてのボーナスエピソードが遊べないので、頑張って挑戦してほしい。まずは、Trainingでクリアまでの手順を覚えておくと確実だ。以下に掲載する各種族別攻略では、それぞれの最終エピソードとその一つ前のエピソードを、Director's cutでクリアする方法を紹介している。

どうしてもダメならセーブパッチとチートコマンドを

今までは途中でセーブができなかったが、先日リリースされたセーブパッチ（http://www.foxinteractive.com/products/products.html?/avp/sys_reqs.htmlからダウンロード可能）を導入することで、回数制限付きではあるが、途中でセーブができるようになる。セーブができてもクリアできないという超初心者のために、チートコマンドを掲載する（表1）。チートコマンドを実行するには、ゲームを実行させるショートカットのプロパティを開き、リンク先の最後に-debugを追加（例"C:¥Aliens versus Predator¥AvP.exe" -debug）してからゲームを立ち上げればいい。

ゲーム中にF11キーを押してコンソールを出して、ここに各チートコマンドを入力する（SAYの文字は消す）。コマンドはすべて大文字でないと受け付けないので注意しよう。ちなみに、プレデターや海兵隊などのBotも出せるが、そのマップに存在するキャラクターしか出てこない。コンソールモードから抜けるには、もう一度SAYと入力する必要がある。

表1　チートコマンド

GOD	無敵状態になる
GIVEALLWEAPONS	全武器の入手
SHOWFPS	画面に現在のフレームレートを表示させる
LIGHT	自分の周囲を明るく照らす
ALIENBOT	エイリアンを出現させる
MARINEBOT #	海兵隊を出現させる。#の番号によって装備が変わる
PREDOBOT #	プレデターを出現させる。#の番号によって装備が変わる
PREDALIENBOT	プレデリアンを出現させる
PRAETORIANBOT	プリトリアンを出現させる
XENOBORG	ゼノボーグを出現させる

Targetを見れば分かるチートオプションの出現条件

各エピソードを難易度Realsitic以上でクリアし、なおかつ特定の条件を満たしていれば、初期メニュー画面にチートオプションという項目が出現する。ここで選択できるチートオプションは、実用的なものもあれば、無意味なものもあり、なかなか楽しい。エピソードをクリアするか途中で死んでしまうと、画面にスコアが表示されるが、ここでTargetと表示されている部分が、チートオプション出現の条件となっている。どのエピソードをどんな条件でクリアすればチートオプションが増えるか、一部を掲載するので参考にしてほしい。ただし、-debugを追記したモードではチートオプションは入手できない。

エイリアンのエピソードで入手できるチートオプション

Sniper Munch
条件　Episode Ⅰ：Templeで、生きている民間人10人の頭を食べる
効果　遠距離からでも頭を食べられるようになる

Nausea
条件　Episode Ⅱ：Escape を2分以内にクリアする
効果　酔ったような視点になる

Pipecleaner
条件　Episode Ⅲ：Ferarcで民間人の死体の頭を15個食べる
効果　人間がハリガネ人形になる

海兵隊のエピソードで入手できるチートオプション

John woo mode
条件　Episode Ⅰ：Derelictで、80%以上のエイリアンの頭に弾を当てる
効果　ゲーム中のスピードが遅くなる

Grenade
条件　Episode Ⅱ：Colonyを40%Accuracyでクリア（無駄弾を撃たない）
効果　パルスライフルのグレネード弾が99でスタート

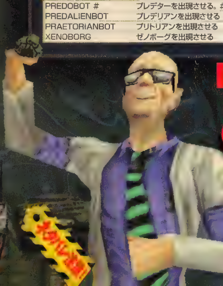
Warpspeed
条件　Episode Ⅲ：Invasionを4分以内にクリアする
効果　ゲームスピードが信じられないほど速くなる

プレデターのエピソードで入手できるチートオプション

Pigsticking
条件　Episode Ⅰ：Waterfallを、80%Accuracyでクリア
効果　スピアガンがショットガンのようになる。弾数は無限

Super Gore
条件　Episode Ⅱ：Area52で、Marineの頭を25個狩る
効果　流血の量が多くなる

Ball of Fire
条件　Episode Ⅳ：Fury161で、40体以上のエイリアンを倒してクリア
効果　敵が炎の固まりになる



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい！スペシャル

進化の頂点に君臨する究極の生命体

エイリアン(ALIEN)

エイリアンの特徴と基本テクニック

エイリアンのエピソードでは、複雑に入り組んだ通風孔や天井裏から安全なルートを探りながら、スイッチや動力炉を破壊しつつ進路を切り開いていく。海兵隊やプレデターと比べるとプレイ感覚が大幅に異なっており、パズル要素が強く、ゲームの難易度は3種族の中でいちばん高い。

セントリー銃の設置場所を把握せよ

難易度を高くしている大きな要因は、各所に設置されたセントリー銃(自動砲台)で、うかつに接近すれば数秒でハチの巣にされてしまうのだ。最初のうちはどこにセントリー銃が設置されているのか、攻撃されるまで分からない場合が多い。何度も死にながら場所を覚えていくことになるのだが、よく耳をすませば、セントリー銃の動作音から設置場所が特定できることもある。

体力回復の方法と種族別対処法

エイリアンでプレイする場合、必ず覚えておきたいのが体力を回復させる方法だ。画面中央に獲物の頭部をとらえ続けていると、きばが出てくる。その状態で攻撃すると体力が回復するのだ。この時、獲物を生きたまま食べれば、大きく体力が回復するのだが、非武装の民間人ならともかく、武装した海兵隊やプレデターを生きたまま食べるのは至難の技だ。獲物の頭を吹き飛ばさないように下半身を狙って殺せば、死体の頭を食べることも可能なので、強い相手であれば無理をしないようにしたい。海兵隊に対しては、とにかくジャンプを多用して急接近し、つめを使って迅速に仕留めるようにする。プレデターが相手なら、しっぽでの攻撃がベストだ。攻撃ボタンを押しながら力をためつつ、プレデターの背後を狙うように、回り込みながら戦えばいい。

最終面直前攻略

EpisodeⅣ: Gateway

宇宙船のドックからスタート。下のハッチがすぐに開いて船外に飛ばされてしまうので、目の前の扉へ速やかに移動し、スイッチを壊して通風孔へ入る。そこからセントリー銃の背後に回り込んで破壊した後、倉庫から通風孔を通ってクレーンが設置されたドックへ移動する。

このドックにはエレベーターがあるが、武装した海兵隊が警備している。特に、グレネードやミニガンを装備した海兵隊が手ごわいが、素早く接近すれば攻撃を受ける前に倒すことができる。その後、エレベーターの通路に進入し、その上にある排気口からジェネレータールームへ移動。そこで三つのジェネレーターを破壊する。

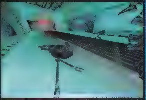
エレベーター通路から最上階へ進むと、セントリー銃のえじきになるので注意したい。ジェネレータールーム中央のはしごを伝って最上階に移動し、背後からセントリー銃を破壊し、周囲を警備している海兵隊も全滅させておこう。

さらにその先にあるエレベーター通路から上へ。ここでは多数の海兵隊が警備しているので、死体の頭を食べている最中も気を抜かないように。バッテリーを二つ破壊したら、止まった大型ファンの先へ。パイプ内部ではセントリー銃に注意しつつ、四つのバッテリーを破壊する。パイプの天井から吹き抜けのエアダクトを上へ進み、実験室のガラスを壊していちばん奥の部屋へ行く。

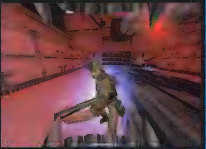
その先がいよいよゴールだが、ここではいきなり警報が鳴り響き、左右のハッチが開くと、海兵隊が挟み撃ちで猛攻撃を仕掛けてくる。ハッチの奥にあるコンピューターを破壊して、奥の扉をくぐればクリアーとなる。



宇宙船下側のハッチが開いてしまう。宇宙に放り出される前に、扉の奥の通風孔へ進もう



通風孔を行き止まりまで進んだら、セントリー銃の背後に出る。これで楽勝。正面から接近しても、絶対に勝ち目はない



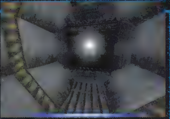
ゴール直前の[illegible]、左右のハッチが開き、海兵隊の挟み撃ちにあう。正面の扉を開けるには、左右にあるコンピューターを破壊するしかない

最終面攻略

EpisodeⅤ: EarthBound

エイリアンの最終エピソード。基本的に一本道で、バッテリーを壊してファンを止めたり、扉を開けながら先へ進んでいく。火炎放射器やグレネードで武装した海兵隊にさえ気を付けていれば、前半は比較的楽に進める。

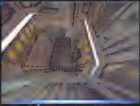
難しくなるのは、セントリー銃が設置されたポイントからだ。左右のバッテリーを破壊し、通風孔から奥へ侵入すると、セントリー銃の作動音が聞こえてくる。このまま通風孔を降りると殺されてしまうので、ここは反対側に見える通風孔の入り口まで、一気にジャンプする。その先にある通風孔出口からセントリー銃の背後までジャンプし、後ろ側から壊せばいい。



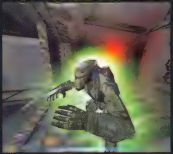
通風孔の出口まで来ると、セントリー銃の動作音が聞こえる。ここから反対側に見える通風孔までジャンプして、その先からセントリー銃の背後に回り込む

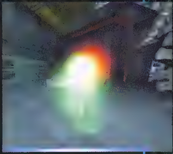
その後、天井の大型ファンを止め、焼却炉の先から海兵隊をえさにしながら進む。次に難しいポイントは、その先にある青いランプが点灯している通風孔の先だ。この通風孔を進んでいくと、出口で大型コンテナが右に進んでいるのが確認できるはず。この大型コンテナの動きに合わせて、右側の壁に沿って奥へ行こう。もたもたしていると、目の前のハッチが閉じてしまう。また、右側の壁に張り付いて移動しないと、下に設置された2台のセントリー銃の集中砲火を食らう羽目になる。通風孔出口から移動する大型コンテナに飛び移ってもいいが、これは難易度が高いのでお勧めできない。

この先で、いよいよプレデターが登場する。最初のプレデターは接近戦用の武器しか持っていないので、力をためてしっぽで攻撃すれば、楽に勝てるはず。問題はその奥にいるプレデターで、こいつはクロークで透明になり、肩のプラズマキャスターで的確にこちらを狙ってくる。しっぽの力をためながら接近し、周囲をぐるぐると旋回して、すきを狙って強烈な一撃を食らわせてやろう。もし、プレデターがうずくまっても安心してはいけない。すぐにとどめを刺さないと、プレデターは笑い声と共に自爆するのだ。爆風に巻き込まれて最後の最後でエンディングを迎えられないことがあるで気を付けてほしい。



青いランプがともる通風孔の先に大型コンテナがある。急いで右奥へ移動しないとハッチが閉じてしまう。通風孔の出口から右の壁に沿って移動し、下に設置されたセントリー銃を背後から破壊しよう





大型コンテナの先では、まず接近戦専用のプレデター(左)が襲い掛かってくる。その先に進めば、今度はプラズマキャスターを撃ってくる最強プレデター(右)のお出迎えだ

映画マニアがにやりとする演出満載で、非常に高い完成度を誇る「ALIENS VERSUS PREDATOR」。しかし、高いのは完成度だけでなく、ゲームの難易度もすさまじく高い。なかなか先に進めずに苦しんでいる人も多いのではないだろうか。今回はそんな人のために、いつもよりページを増やして、各種族別の攻略方法を掲載している。映画とオーバーラップさせつつ、ゲームを存分に楽しんでほしい。

文／三須隆弘

ALIENS VERSUS PREDATORの最新パッチは、エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページ(http://www.japan.ea.com/download/patches.html)からもダウンロードが可能です。

最強の装備で身を固めた
脆弱な生命体

海兵隊
(COLONIAL MARINE)

海兵隊の特徴と基本テクニック

海兵隊は「DOOM」や「QUAKE」をプレイしたゲーマーにとって、最もとっつきやすい種族。しかし、そのとっつきやすさとは裏腹に、序盤エピソードから難しく、クリアにはかなりのテクニックを要する。特に、プレデターが初登場するEpisodeⅣ：Orbitalからは信じられないほど難易度がアップするため、3Dシューティングが得意な上級者でもかなりてこずるはずだ。

海兵隊のエピソードをクリアするこつは、武器を効果的に使うことだ。最も扱いやすいのはスマートガンで、索敵用のレーダーとしても使える便利な武器だ。火炎放射器はフェイスハガーに対して効果絶大だが、それ以外の敵には決め手に欠ける。プレデターやゼノボーグといった強敵は、ミニガンやロケットランチャーを使って短時間で倒すようにしたいが、これらの武器は扱い方が非常に難しい。基本的にロケットランチャーは遠距離にいる動きの遅い敵に対して使用する。また、ミニガンは移動しながら発射すると勝手に銃口が上を向いて、照準がずれてしまう癖があることも覚えておくように。

どんな武器を使っていても怖いのは、マガジンを交換する際のすきで、この瞬間にエイリアンに飛び付かれてダメージを受ける場合が多い。後方に走りながら射撃する"後退撃ち"を覚えなければ、生き残るのは難しい。

最後に、海兵隊でプレイする場合のいちばん効果的な戦術を教えておこう。それは"逃げる"ことである。敵の大群の中を突っ切り、ゴール目指してわき目も振らず走って逃げる。当然、無視できる敵はすべて無視。特に、EpisodeⅣ：Orbitalで苦戦しているようなら、この"逃げの作戦"で乗り切ろう。

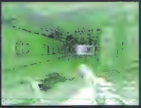
最終面直前攻略

EpisodeⅤ: Tyrargo

序盤はコールドスリープ装置の横など、暗い場所にパルスライフルが置かれているので、取り忘れないように。また、カサカサとフェイスハガーが接近する音が聞こえたら要注意。こちらに近づかないうちにグレネードで倒そう。

しばらく進むと、シャワールームでスマートガンとアーマーが入手できる。スマートガンの弾は温存したいので、もうしばらくはパルスライフルで応戦しよう。次に、ロッカールーム奥にある通風孔を破壊し先へ進む。通風孔内の2匹のエイリアンはグレネードでまとめて倒す。その先のミーティングルームから、リフトを使って動力室へと進んでいく。問題はここからだ。階段を上ってレバーを引き、扉を開ければ、スマートガンが落ちている細長い通路に出る。ここでは暗視カメラモードに変えて、スマートガンを装備して突入。天井から大量のエイリアンが降りてくるため、うかつに先に進むと挟み撃ちにあう。少し進んでは大きく戻るという行動を繰り返し、スマートガンを撃ちまくって弾幕を張ろう。通路の中央まで進むことができれば、アーマーが入手できる。しかし、そこまで進むと、今度はその先にいるプリトリアン（クイーン幼体）が大量のエイリアンと共に迫ってくる。スマートガンを全弾撃ち尽くすくらいの勢いで、迎撃しよう。もし、スマートガンの弾がないのであればグレネードを使いたい。

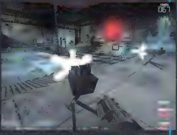

フェイスハガーに接触すると即死する。パルスライフルでは狙いがつけにくいので、遠くからグレネードを撃つのがいちばん安全だ


スマートガンが落ちている細長い通路。この先にプリトリアンが待ち受けていける。暗視カメラモードにしてスマートガンを構えて突入しよう

プリトリアンを倒し、リフトを下ればハンガーへ到着する。ここでは、最強装備のプレデターが出現する。ハンガー内には、アーマー、ミニガン、パルスライフルが落ちているが、のんびりパルスライフルで戦っていると、肩のプラズマキャスターで瞬殺されることがあるので、ミニガンで早めに決着をつけよう。

また、ハンガーの奥には2台のセントリー銃が設置されている。銃の後方から"Operateキー"を押せばスイッチが入って動き出すのだ。これがかなり心強い援護となる。ミニガンの弾を温存したいなら、このセントリー銃にプレデターを倒してもらえばいい。

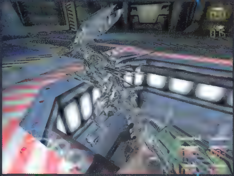
プレデターとプレデリアンを倒せば、ハンガーの出口が開くので急いで脱出する。もたもたしていると、扉が閉まって二度と開かなくなる。そうなったら、最初からやり直すしかない。この先にあるリフトに乗ればゴールは近いが、プリトリアンがまた襲ってくる。ここでミニガンの弾丸が残っていないと、つらい戦いになるだろう。


セントリー銃の後ろから"Operateキー"を押せば [illegible] してしまうだろう。ただし、Operateキーを押している時に、プレデターに狙われやすいのが難点

最終面攻略

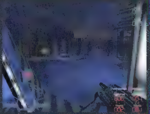
EpisodeⅥ: Hangar

スタートしてすぐ、目の前の扉の先にエイリアンクイーン（以下、クイーン）が待ち構えている。このクイーンは、ゲーム中最強の攻撃力と耐久力を誇り、手持ちのパルスライフルだけではとうてい勝ち目はない。その強さは、試しにチートコマンドで、武器をフル装備にして戦ってみれば分かる。海兵隊最強の武器であるミニガンを1600発近くぶち込んで、やっと倒せるのだ。


まずは床のスイッチを押し、上のハッチを開ける。このハッチの周囲をぐるぐる回って、クイーンを落としてしまおう。難易度がRealistic以下なら、ハンガー内に置かれたミサイルを爆破させて、足止めすることもできる

タフなだけでなく知能も高く、遠距離からハンガー内の荷物を投げて攻撃をしてくる。この攻撃を受けるとダメージが大きいので、パルスライフルでうまく迎撃するように。最初のうちに、散らばった荷物を破壊しておくと戦いやすくなる。

宇宙船のハンガー内でクイーンと対峙するこの場面を見て、ぴんときた人も多いだろう。そう、映画「エイリアン2」のワンシーンを再現したこのエピソードは、クイーンの倒し方も映画とほぼ同じなのである。つまり、二重にロックされた床のハッチを開き、船外へクイーンを排出すればクリアーというわけだ。


床下にある2本のパイプを破壊したら、ハッチを開けよう。急いで小部屋へ入りスイッチを押さないと、自分まで宇宙へ放り出されてしまう

ここでは、まずハッチ横にある床のスイッチを押し、上部ハッチを開けておく。この段階では下部ハッチは開かないが、この穴にクイーンを落とせば足止めに使えるからだ。ちなみに、自分がハッチの穴に落ちてしまうと、上によじ登ることができないので、絶対に足を踏み外さないこと。

次に、床にあるメンテナンス用の金網をパルスライフルで破壊。床下の細い通路にあるスイッチを探し出して押す。ただし、細い通路に降りている時にクイーンに攻撃されると逃げ場がなくなるので、ハッチの穴にクイーンを落として、足止めしてから降りるといい。スイッチの近くに2本のパイプが出現したらこれを破壊。ハッチのロックは解除される。あとはハッチ横のスイッチを押し、下部ハッチを開けよう。警報がとどろき、ものすごい勢いで、ハンガー内にある物がハッチへと吸い込まれていくはず。急いでハンガー入り口横にある小部屋に入り、スイッチを押して扉を閉める。これですべてが完了する。後は宇宙に放り出されるのはクイーンだけになるのだ。

一撃必殺無敵のハンター

プレデター(PREDATOR)

プレデターの特徴と基本テクニック

プレデターの戦闘能力はずば抜けて高く、特に海兵隊に対しては圧倒的な力の差を見せつけ、一方的に"狩る"ことができる。プレデターの序盤のエピソードは、海兵隊しか敵がいないため、エイリアンや海兵隊でプレイするよりもずっと楽だ。

しかし、エイリアンが出現するEpisode Ⅲ:Vaultsからいきなり難易度が高くなる。エイリアンは動きが速く、大群でプレデターに襲い掛かってくる上に、クロークで姿を消しても効果がまったくない。プラズマキャスターの一撃ではエイリアンを倒せないため、今まで海兵隊を狩ってきた戦法で戦おうものなら、今度は自分が追い詰められ、狩られることになる。

エイリアンの大群への対処方法

エイリアンの大群を相手にする場合、まずビジョンモードを電磁気探知(赤)に切り替え、ピストルを使う。クロークもオフにして、できるだけフィールドエネルギーを消費しないように、1発で数匹のエイリアンを巻き込むように射撃していく。このピストルがエイリアンには効果絶大で、なにしろ爆風にかすっただけでエイリアンは倒れてしまうのだ。プリトリアンやプレデリアンさえも数発で倒せる頼もしい武器だが、逆に海兵隊に対しては効果がいまひとつで、フィールドエネルギーの消費がかなり激しいのが欠点だ。

フィールドエネルギーの回復方法

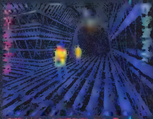
プレデターのエピソードで重要になるのが、このフィールドエネルギーの回復方法である。敵が攻めてこない安全地帯が見つかればベストなのだが、どうしても見つからないときは、狭い通路や行き止まりの部屋など、敵に囲まれない場所で待機。壁を背にしつつ省エネ攻撃で1体ずつ敵を迎撃し、時間をかけてエネルギー回復を待つしかない。

最後に、プレデターで敵の頭を狩る方法を教えておこう。倒れた死体(首付き)の頭部を狙って、リストブレードで"Fire Secondaryキーのためアタック"をすれば、雄たけびと共に死体の首を切断する。最強の狩猟民族なら、ぜひ多数の頭をゲットしてコレクションしてほしい。

最終面直前攻略

EpisodeⅤ: Caverns

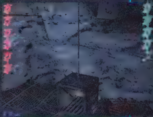
序盤から大量の海兵隊員に警備された洞くつ内へ侵入していく。いちいち海兵隊を相手にしても切りがないので、最初は無視して走り抜けよう。ビジョンモードを温度探知(青)にして、クロークで透明になって通路の奥へ行く。海兵隊に気付かれても無視して走る。奥にあるレバーを入れたら、少し戻って階段を上り、がけの上から先へ進めばいい。火炎放射器とミニガンを装備した海兵隊員はやや怖い存在だが、プレデターの体力は高いので、そう簡単には死なない。がけの上までたどり着いてから体力を回復すれば問題ない。この辺りは安全地帯が多いため、エネルギーの回復場所には困らないはず。



序盤はクロークで姿を消しつつ、奥へと侵入。海兵隊は無視していい

エレベーターのケーブルをスピアガンで切断したら、そのまま下へ。装甲車の奥にあるエアロックシャッターを開けると、ゼノボーグが2体動き始める。腕に自信があるなら装甲車を盾にして、ヒットアンドアウェーで攻めてもいい。慎重にいくなら一度大きく後退して、がけの上から攻撃する。武器はディスクが効果的だ。ビジョンモードを電磁気探知(赤)にして、ロックオンしてから発射すれば一撃で破壊できる。

ここからはエイリアンの巣くつなので、武器をピストルに持ち替え、エネルギーと体力を完全回復させておこう。突入準備が整ったら、いよいよシャッターを開けて先へ。



がけの上からエレベーター乗り場へ進む。このエレベーターのケーブルはスピアガンで切断しよう

破壊された装甲車の先から、エイリアンの大群とプリトリアンが猛烈な勢いで襲ってくる。後退しても逃げ場はない。まさに背水の陣。ピストルのエネルギーが切れたら、スピアガンに切り替え、前進あるのみだ。

累々と積み重なるエイリアンの死体を踏み越え、洞くつ内を進めば、大きく開けた空間に出る。シャッターの閉じた通路がある広い場所だ。エイリアンの猛攻はさらに続くが、ここは最後の踏ん張りどころでもある。周囲のエイリアンさえ全滅させれば、この空間は安全地帯となり、エネルギーの回復ができるのだ。

シャッターの閉じた通路は、洞くつ奥のジェネレータータンクを二つ破壊すれば開く。この先にはプリトリアンが数匹潜んでいて、最後の攻撃を仕掛けてくるが、エネルギーを回復さえしておけば怖い敵ではない。



装甲車の近くのエアロックシャッターを開けると、ゼノボーグが2体いる。がけの上からディスクを発射すれば、安全に倒せる(この画面はがけの上からズームしている)

最終面攻略

EpisodeⅥ: Battle

プレデターのエピソードのラストを飾るのは、やはりクイーンだ。しかし、プレデターの場合は、海兵隊のようにせこい戦い方はしない。なんと正面から戦いを挑むのである。おまけに武器はスピアガンとリストブレードのみという大ハンディ戦となる(せめてディスクかピストルが使えれば、そんなに苦労はしないのに)。

クイーンの攻撃は、きばやつめを使った接近戦と体当たり。時々、岩を投げてくることもある。これらの攻撃は、常に走り回っていればなんとか回避できる。それよりも怖いのは、クイーンと一緒に出現する2匹のフェイスハガーなのだ。どんなに体力が残っていても、フェイスハガーに飛び付かれてしまうと、そこで終わりだ。しかも、このエピソードでは、クイーンだけでなく、2匹のフェイスハガーを倒すこともクリアーの条件となる。弾数が決まっているスピアガンしか武器がない状態だと、これがなかなかきついのだ。



クイーンを倒してからフェイスハガーを狙った方が落ち着いて攻撃できる。飛びかかる直前の一瞬を狙え

まず、クイーンを倒すには、スピアガンを18発前後ヒットさせる必要がある。そうなると、残弾は10発前後。これはフェイスハガー1匹を5発の弾で倒す計算だ。しかし、動きが速く、目標が小さいフェイスハガーをスピアガンで狙うのはかなり難しい。移動方向に向かって予測撃ちをしても、なかなか当たるものではない。

狙いどころはずばり、飛び掛かってくる前の一瞬の硬直時間である。フェイスハガーは攻撃する直前にぴたりと動きを止める。ここを狙うのだ。

フェイスハガーさえ倒せば、クイーン攻略はたやすい。このエピソードで重要なのは、いかに無駄弾を撃たないかなのである。スピアガンの弾がなくなって、泣く泣くリストブレードで戦っても、勝てる見込みはほとんどない。さっさとあきらめて、最初からやり直すように。



スピアガンはクイーンの[illegible]を狙って撃つ。[illegible]ので、絶対に外してはいけない。18発前後当てれば倒せる。射撃中は、絶えず逃げ回っていないと危険だ。

[OVER THE 100fps]

Apollo Pro133を搭載したマザーボードを使って ベースクロック133MHz～150MHzの世界を体験

インテルのロードマップによると、1999年9月末に登場する見込みのIntel820(Camino)によって、ベースクロックは133MHzへ引き上げられようとしている。この133MHzに対応したCPUも同時期に登場するが、インテルより先に、VIA Technology社が133MHzを正式サポートしたチップセットを出荷した。今回は、この最新チップセットAppollo Pro133を搭載した日本FICのマザーボードを使って、ベースクロックの限界に挑戦した。

文／角田一美

今秋に登場する新チップセットを視野に入れたマザーボード選び

PC100の時代が終わろうとしている過渡期的な状況にあって、現時点でのマザーボード選びは慎重にならざるを得ない。第1の選択肢は、現在最も安定した性能を発揮する440BX搭載マザーボードである。次いでIntel810またはベースクロック133MHz対応のIntel810eを搭載したマザーボードという選択もあるが、チップセットに統合されたビデオチップの性能はゲーマーには物足りない。となると、Intel820搭載マザーボードの出荷を待つのが妥当だが、もう一つ別の選択も可能だ。それが今回紹介する、ベースクロック133MHzに対応した互換チップセット搭載マザーボードと、133MHz対応メモリーの組み合わせだ。

互換チップセットメーカー3社の中で、最初にベースクロック 133MHzチップを発表したのがVIA Technology社だ。同社は、ナショナルセミコンダクターからサイリックスを買収し、インテルとのP6バスのライセンス係争などで注目を集めているが、チップセットに関しては、現在Socket7用のMVP3、Slot1とSocket370用のApollo Pro Plusと、いずれのラインも好調だ。さらに、MVP3の後継として、ビデオチップを統合させたMVP4を製品化、そしてApollo Pro Plusのラインには他社に先駆けてベースクロック133MHzをサポートしたApollo Pro133を投入してきた。Slot1とSocket370用のApollo Pro133はベースクロック66／100／133MHz、メモリークロック100／133MHzに完全に対応した、初のチップセットである。ベースクロックとメモリークロックは独立した設定が可能で、AGP 2×モードとUltra ATA／66をサポートしている。

そして同社は、Apollo Pro133の後継としてAGP 4×モードをサポートしたApollo Pro133／4×を、次いでチップセットにSavage4を統合したProMedia IIの製品化もアナウンスしている。



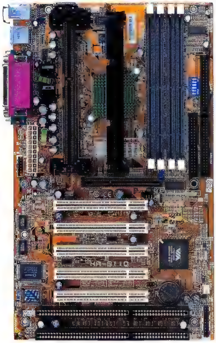
VS133-128M　VC-128M
ベースクロック133MHzに対応したメルコの二つのSDRAM。Apollo Pro133に最適なメモリーで、同チップセットの普及次第で価格が大幅に下がるはずだ

豊富なメモリーをサポートする日本FICのKA-6110

今回テストに使用したマザーボードは、日本エフ・アイ・シーのKA-6110で、Apollo Pro133搭載マザーボードとしては、AOpenのAX63proに次いで国内で2番目に入手可能となった製品だ。マニュアル上の表記では、"Apollo Pro Plus＋Mobile South"が採用されていることになっており、どこにも"133"の表記はない。しかし実際には、Apollo Pro133チップセットのノースブリッジであるVT82C693Aが使われている。ちなみに、Mobile Southと呼ばれるサウスブリッジVT82C596Bが、Ultra ATA／66をサポートしている。

KA-6110はATXフォームファクターを採用し、CPUはSlot1をサポート。拡張スロットはAGP×1、PCI×5、ISA×2という標準的な構成。DIMMスロットは4本で、最大1GBのメモリーをサポートする。メモリークロックは133MHzに対応し、VC(Virtual Channel)SDRAMもサポートしている。そのほか、Wake On Lan、Wake On Ring、キーボード／マウスパワーオンといった機能をフィーチャーしている。

基板サイズは305mm×202.7mmと標準的だが、レイアウト面で気になる部分がある。まず、電源コネクターがケースの電源部から離れたケース背面側にあるため、使用するケースによっては電源ケーブルの長さが足りない可能性がある。伸び切った電源ケーブルを挿した状態では、CPUの交換がしづらい。AGPスロットも、CPUやDIMMスロットに近過ぎて、ビデオカードを挿した状態ではCPUやDIMMの交換が面倒だ。



製品情報

チップセット	Apollo Pro Plus(Apollo Pro133)+Mobile South
対応CPU	Celeron、Pentium II、PentiumIII
ベースクロック	66.8／75／83.3／90／100／105／110／112／115／120／124／133／140／150MHz
メモリースロット	4(最大1GB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×5、ISA×2
実売価格	1万3,800円程度
問い合わせ先	日本エフ・アイ・シー株式会社　TEL 03-5461-2181
URL	http://www.1st-fic.co.jp/

豊富なベースクロックと非同期で設定できるメモリークロック

このマザーボードの最大の特徴は、ベースクロック66／100／133MHz、メモリークロック100／133MHzに対応し、ベースクロックとメモリークロックは独立した設定が可能という点だ。中でも、ベースクロックとメモリークロックが非同期で設定できる点は、自作ユーザーにとって大きなメリットとなる。具体的には、現在ベースクロック133MHzに対応したCPUが入手できないため、メモリーのみ133MHzで動作させたり、今後、133MHzに対応したCPUが手に入った場合でも、余っているPC100対応メモリーを100MHzで動作させて、有効活用することが可能だ。

ベースクロックの設定は、ジャンパーとBIOSの両方で行う。設定可能なベースクロックは、66.8／75／83.3／90／100／105／110／112／115／120／124／133／140／150の14種類。設定方法としては、ジャンパーを100MHzにセッ

トした際には、BIOSで90～124MHzまで設定でき、ジャンパーを133MHzにセットすると124～150MHzの設定が可能になる。なお、PCIのクロックは、各ベースクロックを設定した際に自動的に割り当てられる。

PentiumⅡ 350MHzを使って133MHz×3.5の動作を確認

KA-6110で、ベースクロック133MHzのパフォーマンスを確認するために、CPU倍率が3.5倍と低めのPentiumⅡ 350MHz、メルコの133MHz対応メモリーVS133-128MとVC-128M（VC SDRAM）を使ってオーバークロックを試してみた。驚いたことに、KA-6110とPentiumⅡ 350MHzを組み合わせると、ベースクロック133MHz（133×3.5＝466MHz）であっさり動作してしまった。それどころか、最終的にはPC133メモリーを使ってベースクロック150MHz（150×3.5＝525MHz）でWindows 98が起動した。

具体的なテスト内容としては、「KINGPIN」のTimedemoを計測して、クロックアップによるパフォーマンス向上効果を試し、同様にPC100、PC133、VC SDRAMの3種類のメモリーを使って、それぞれメモリークロックを100MHzまたは133MHzに設定した場合のパフォーマンスの変化を計測した。

KINGPINの計測結果は、ベースクロック100MHzから124MHzまではリニアにフレームレートが上昇する。これは妥当な結果だ。しかし、133MHz以上の設定では逆にフレームレートが下がる。これは、ベースクロックを133MHz以上に設定した場合、AGPの動作クロックが下げるからだと思われる。また、比較用に用意したPentiumIII 500MHzを使った計測では、PentiumⅡ 350MHzの400MHz動作時と同程度のフレームレートしか出なかった。100MHz以上高い動作周波数で動作しているPentiumIIIが、PentiumⅡと同程度のパフォーマンスしか出ないというのは解せないが、動作周波数以外の部分でボトルネックが発生していることも予想される。ただし、今回の計測結果を素直に評価すると、高い動作周波数を持つCPUでマシンを組むよりは、ベースクロックの高いシステムでゲームを走らせたほうがコストパフォーマンスは良いようだ。

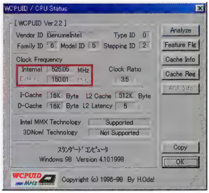
参考までに、「HD Becnch」でCPU演算能力を測定したところ、このテストではCPUの動作周波数に比例して確実に数値が上がる。PentiumⅡ 350MHzのクロックアップでは、最終的には490MHz動作時に約40％のパフォーマンスアップとなり、PentiumⅢ 500MHzの計測結果も妥当な数字が出ている。

メモリーの性能差によるパフォーマンスへの影響

3種類のメモリーを使ったパフォーマンスの違いを見てみると、PC100メモリーとPC133メモリーで結果に大きな差はなく、わずかにPC133メモリーの方がよい計測値を出している。期待のVC SDRAM（メモリー内部に大容量レジスターを持ち高速データ転送を行う）については、ベースクロック100MHzの設定でPC133メモリーと比較したが、これもほとんど差はなかった。

なお、今回テストに使用したPC100メモリーは、メモリークロックを133MHzに設定した場合、マシンが起動しなかった。今後主流になる133MHz動作時には、PC133メモリーが必須になると考えてよさそうだ。

結論としては、KINGPINのTimedemoでは、メモリーの種類やメモリークロックを変更しても、ベンチマーク結果にはほとんど差が見られなかった。そこで、メモリーの純粋な能力差を見るために、HD Benchのメモリーテストも行ってみたところ、PC133メモリーはPC100メモリーよりもWriteの数値が約23％高くなっている。さらに、PC133メモリーを使って、メモリークロックを100MHzから133MHzに引き上げた場合、Writeの数値が約3％向上した。使用するアプリケーションにもよるが、ベースクロックの引き上げに応じて高性能なメモリーを使用することで、システム全体のパフォーマンスアップが期待できる。



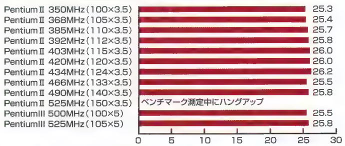
フリーソフト「WCPUID」を使って、ベースクロック150MHzで動作した瞬間の動作周波数を確認した。これまでPlay Online誌上でテストしてきた中で、ベースクロックの最高値を記録した

クロックアップテスト（KINGPIN Timedemo）

テストに使用したメモリー	PC100		PC133		VC SDRAM	
メモリークロック	100MHz	133MHz	100MHz	133MHz	100MHz	133MHz
PentiumⅡ 350MHz(100×3.5)	25.2fps	注2	25.2fps	25.3fps	25.2fps	25.2fps
PentiumⅡ 368MHz(105×3.5)	25.4fps	注2	25.4fps	25.4fps	25.4fps	25.3fps
PentiumⅡ 385MHz(110×3.5)	25.6fps	注2	25.6fps	25.7fps	25.6fps	25.6fps
PentiumⅡ 392MHz(112×3.5)	25.8fps	注2	25.9fps	25.8fps	25.8fps	25.8fps
PentiumⅡ 403MHz(115×3.5)	26.0fps	注2	26.0fps	26.0fps	26.0fps	26.1fps
PentiumⅡ 420MHz(120×3.5)	26.1fps	注2	26.1fps	26.0fps	26.1fps	注1
PentiumⅡ 434MHz(124×3.5)	26.2fps	注2	26.2fps	26.2fps	26.3fps	注2
PentiumⅡ 466MHz(133×3.5)	25.4fps	注2	25.5fps	25.5fps	25.4fps	注2
PentiumⅡ 490MHz(140×3.5)	25.7fps	注2	25.7fps	25.8fps	25.7fps	注2
PentiumⅡ 525MHz(150×3.5)	注1	注2	注1	注1	注1	注2
PentiumIII 500MHz(100×5)	25.4fps	注2	25.4fps	25.5fps	25.4fps	25.5fps
PentiumIII 525MHz(105×5)	25.9fps	注2	25.8fps	25.8fps	25.8fps	25.9fps

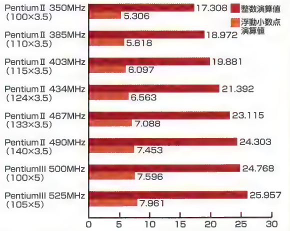
計測環境：ビデオカード／Riva TNT（1024×768ドット、Default OpenGL）
注1：ベンチマーク計測中にハングアップ　注2：マシン起動中にハングアップ

クロックアップテスト（KINGPIN Timedemo、1024×768ドット）



計測環境：メモリー／PC133、メモリークロック／133MHz

クロックアップテストーCPU演算能力テスト（HD Bench）



計測環境：ビデオカード／Riva TNT、メモリー／PC133、メモリークロック133MHz

メモリーテスト（HD Bench）

メモリーの種類（メモリークロック）	Read	Write	R&W
PC100（100MHz）	12,836	13,000	43,855
PC133（100MHz）	12,810	15,926	48,001
PC133（133MHz）	12,824	16,336	48,288
VC SDRAM（100MHz）	12,803	15,670	47,948
VC SDRAM（133MHz）	12,815	16,334	48,299

CPU：PentiumⅡ 350MHz、ビデオカード／Riva TNT

Voodoo3が4月に出荷されてから4ヵ月余りが経過した。市場で競合するRiva TNT2やMillennium G400などに比べると、やや性能的に見劣りする部分もあるが、ドライバの更新やユーティリティーの活用で、ゲームへのチューニングをさらに最適化することが可能だ。今回は、Voodoo3の魅力を今以上に引き出すための、便利な活用法を紹介する。 文／tak

新ドライバとユーティリテイーを駆使して Voodoo3 3000のポテンシャルを引き出せ

Voodoo3の新ドライバにビジュアル設定のメニューを追加

7月22日に公開されたVoodoo3の最新ドライバ(Ver.1.02.11)に、“Image Quality Setting”の項目が追加された。項目はさらに“Video Display”と“Alpha-blending”に分かれ、それぞれに三つの選択肢が用意されている。

Video Display

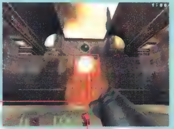
Video Displayは、画質をコントロールするもので、High、Normal、Automaticという三つのモードがある。Highではできるだけシャープな画像を生成しつつ、より多くの色を使用することで、隣り合う色の境目を目立たなくする。つまり、よりハイクオリティーな画像が生成されるというわけだ。Normalはこれまでのドライバで扱われてきた画像と同程度のものになる。AutomaticはドライバがHighとNormalを自動的に選択する。このオプションはパフォーマンスとのトレードオフで、Highを選択すると、若干ではあるがパフォーマンスが低下する。

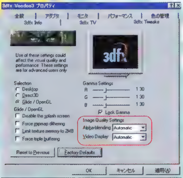
Alpha-bleding

Alpha-blendingは、透明(水やガラスなど)および半透明(煙や雲など)、レンズフレアや反射といったビジュアル効果を制御するものだ。Alpha-blendingを施した画像は、ディザリングと呼ばれる網戸のようなエフェクトがかかる。ディザリングは画面の解像度が高ければ高いほど効果的に働くが、逆に低解像度では非常に粗い画像となってしまい、一概に望ましいエフェクトとは言えない。そこでスリー・ディー・エフ・エックスは、新たなAlpha-blending手法を用いることによって、ディザリングの有無をユーザーにゆだねることにした。Alpha-blendingの設定にはSharper、Smoother、Automaticという三つの選択肢がある。Sharperは、従来どおりディザリングを用いて半透明を表現する。これに対しSmootherは、新しいAlpha-blending手法を用いることによって、ディザリングのないスムーズな画像が得られる。Automaticはドライバが自動的にディザリングの有無を決定する。

効果とパフォーマンス

各設定ごとに「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)Ver1.07のtimedemoを測定したところ、Alpha-blendingの設定がパフォーマンスに影響を与えることはなかったが、Video Displayのほうは、Normal設定時が30.4fpsであるのに対し、High設定時は28.3fpsであった。Normalに比べHighは約7%もパフォーマンスが低下したことになる。ところが、これだけパフォーマンスに差が出たにもかかわらず、二つの画質に違いは見られなかった。現段階ではNormal設定にしてパフォーマンスを稼いだ方が賢明のようだ。





Voodoo3の最新ドライバの3dfx Tweaks。右下のImage Quality Setteingsが今回新たに追加された



Sharperに設定すると、爆発の半透明部分に網戸のようなディザリングのエフェクトが見られる



Smootherに設定すると、半透明部分がディザなしで表現され、よりスムーズなアルファブレンディング効果が実現される

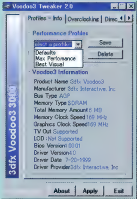
無償配布されているツールを駆使してゲームのパフォーマンスを高める

最近のビデオカードは、パフォーマンスやビジュアルの設定を行うのに環境変数を参照するものが多い。環境変数は通常レジストリに記述されるため、レジストリエディターを用いれば、だれもが自由にその内容を編集できてしまう。中には大幅なパフォーマンスアップにつながるものもあるため、ユーザーにとっては大変ありがたいシステムといえよう。Voodoo3もこのシステムの例にもれず、動作周波数の設定やビジュアルの設定が環境変数をとおして自由に行えるようになっている。

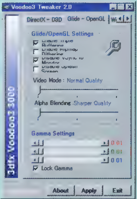
とはいえ、これらの環境変数は非公開情報として扱われているため、一般ユーザーには手の届かないところにあるというのも事実だ。そこで登場するのが、設定ユーティリティーソフトである。Voodoo3用の主な設定ユーティリティーソフトとしては、「Voodoo3 Properties」と「Voodoo3 Tweaker」がある。設定可能な項目や、ユーティリティーとしての機能はほとんど同じといってよい。大きく異なるのはそれぞれの外観だ。Voodoo3 PropertiesはVoodooの持つダークなイメージを踏襲しており、一方のVoodoo3 TweakerはWindows標準のユーザーインターフェースを受け継いでいる。好みにもよるだろうが、Voodoo3 Tweakerのほうが操作性がよく、設定項目の分類も上手に行われている印象を受けた。

両ソフトの代表的な設定項目には、動作周波数、VSync、イメージクオリティーなどがある。もちろん、ドライバに付属する設定ユーティリティーから設定できるようなガンマ補正などの設定も可能だ。また、設定内容を個別に保存できるため、設定の管理や切替が容易に行えるようになっている。

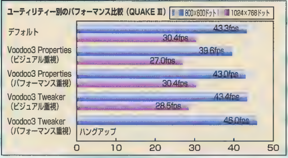
両ソフトとも、それぞれデフォルトでパフォーマンス重視の設定とビジュアル重視の設定が用意されている。各設定におけるベンチマーク結果はグラフに示したとおりで、Voodoo3 Tweakerのほうが良いスコアを出しているが、これは動作周波数の設定によるものだ。Voodoo3 Propertiesでは動作周波数に一切変更が加えられないのに対し、Voodoo3 Tweakerではビジュアル重視時に175MHz、パフォーマンス重視時には183MHzとなる。今回評価で使用したVoodoo3 3000では、183MHz時に動作が不安定になったので、Voodoo3 Tweakerによるパフォーマンス重視の設定には注意が必要だ。また、パフォーマンス重視とデフォルトの設定でスコアが変わらないのは、パフォーマンス重視の設定がVSyncの設定以外デフォルト状態と変わらないからだ。今回のテストに用いたQUAKE Ⅲでは、ゲーム側でVSyncの設定が行えるため、ドライバ側での設定は無視されてしまい、パフォーマンス重視の設定にしても変化が見られなかった。



Voodoo3 Tweaker Ver.2.0は、タブコントロールによりページ分けされているため、操作性が抜群に良い。ダウンロード先はhttp://surf.to/voodoo.net



Glide／OpenGLの設定画面。Glideで設定可能なオプションはすべてここから設定できる。文字の大きさが合わないためか一部見えにくくなっている



計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1



Voodoo3 Properties Ver.1.5は、背景にブラックを用いてダークな雰囲気を出している。ダウンロード先はhttp://www.3dfxmania.com/utility/voodoo3pro.shtml



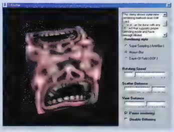
Advancedセッティング画面を開くと、最新ドライバで追加されたイメージクオリティーの調整が可能

次期Voodooチップは映画のようなCG効果が表現可能に

スリー・ディー・エフ・エックスは8月2日、パソコンで映画のCGような特殊効果を実現する新3D技術を発表した。今回発表された技術は"T-Buffer"と呼ばれ、スペイシャルアンチエイリアシング（ジャギーを補正する）、モーションブラー（残像を生成する）、デプスブラー（遠景だけをぼかす）などの効果を実現する。この中でも特にアンチエイリアシングは注目すべき機能であり、これまでのソフトウェアによるアンチエイリアス処理とは違って、ハードウェアで高速かつスムーズなイメージを生成してくれる。

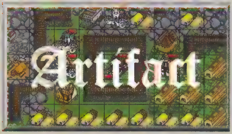
T-Buffer技術は複数（現在は四つ）の画像をメモリーに格納して、よりスムーズな画像を生成し、画面上に表示させる。これがソフトウェア側の修正なしで自動的に機能するところが、この技術の特長だ。また、逆にソフトウェアデベロッパーがT-Bufferハードウェアの革新的な利用方法を見出すことで、新たな特殊効果を生み出す可能性もある。このT-Bufferの潜在能力についても、同社は期待を抱いているそうだ。

T-Buffer技術は、PentiumⅢのインターネットストリーミングSIMD拡張命令（SSE）に最適化され、今秋に発売される製品（Napalm）に採用される予定とのこと。nVIDIAの次期チップ（NV10）とのライバル争いがまた面白くなりそうだ。



T-Bufferのレンダリング効果が確認できるデモソフト。Voodoo3やRiva TNTで動作可能で、ダウンロード先はhttp://www.3dfiles.com/cgi-bin/dl-http.cgi?jari.website.fi/tbluf.zip

ARTIFACT



今月は、控えめなグラフィックではあるが、実に深いゲームシステムを持った戦略シミュレーション「ARTIFACT」を紹介する。都市をうまく経営していきながら、マップ内のライバルと戦って古代人工物を探し出さなければならない。無料で存分に楽しめるゲームだ。

文／杉山淳一

七つの古代秘宝を探し出せ！ 1日3時間ずつ楽しめるシミュレーション

戦略シミュレーションファン感涙の逸品 都市を経営しつつ宝を探せ

今回は、単なるベータテストではなく、正真正銘のただで遊べるゲーム「ARTIFACT」を紹介しよう。プレイ時間を制限するというユニークなシステムによって、アメリカのタイトルでありながら、日本のように時差の開いた地域からアクセスしたほうが有利な場面もあるゲームだ。

移民団として参加したプレイヤーは、資源の多そうな場所に都市をつくる。そして、自分の都市を成長させながら、強力な軍隊を派遣してライバルと戦う。しかし、勝利条件はマップの全土統一ではなく、隠された七つの古代人工物“artifact”を発見することだ。

7種類の古代人工物はただのお宝ではなく、手に入れることによって、攻撃力や経済力などを有利にする効果がある。つまり、隠された古代人工物をすべてそろえた者が、世界を治める力を持つというわけだ。一つのマップには、複数のプレイヤーが存在するため、秘宝争奪の競争率は高い。ライバルに勝つためには、強力な兵ユニットが必要なのだ。そのためにも、都市を成長させて人口を増やし、利益を上げて攻撃力の高いユニットをたくさん保有しなければならない。平面を使ったメイン画面も、移民団からスタートするところも「シヴィライゼーション」のファンにはおなじみのシステム。しかし、ネットワークゲームの面白さを追求したアレンジも加えられている。前置きが長くなったが、早速ゲーム序盤の流れを追ってみよう。

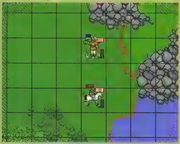
ゲーム序盤は都市経営と索敵だ 偵察隊を解体して多方面に移動させよう

スタート時にプレイヤーへ与えられるユニットは、3000人ほどの移民団(Settler)1ユニットと、5騎からなる偵察隊(Scout)1ユニットの二つ。まずは、都市建設にふさわしい場所を探そう。移民団ユニットは速度が遅いため、足の速い偵察隊で辺りを探索させ、森、岩、丘、平地がバランスよくそろった土地で「Build City」を発令する。このとき、海や広い川からは4マスほど離そう。艦船ユニットの射程を避けるためだ。

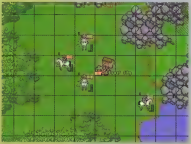
都市をつくったら、偵察隊を右クリックメニューの「Split」コマンドで分割し、1騎ずつの5部隊とする。自分の都市から遠い五つの地点へ向かわせて、敵の配置を確認する。返り討ちに遭っても気にしない。かわいそうだが、偵察隊とはそういうものなのだ。

一方、都市を右クリックすると、メニューに「Build」コマンドが現れる。ここで建物の名前を選ぶと、すでに建築した建物の上下左右に、新たな建物を建設できる。人口を増やすために農場を造り、兵隊を形成するために兵舎を造ろう。建物を増やす資源として製材所や採石場、溶鉱炉も建設していく。建物を建設するためには材料が必要で、建設した後は維持費が必要となる。維持費は市民の税金で賄うので、市民を増やすために再び農場を造り、市民の収入を増やすために市場も造る。こうして建物の属性を考慮しながら、都市を発展させていくのだ。この間に、偵察隊の補充と、都市防衛のための兵士ユニットの養成もしておかなければならない。

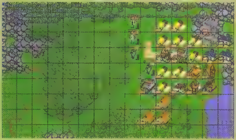
ゲームシナリオは「よーい、ドン」でスタートするわけではなく、脈々と戦いの歴史が繰り返されたマップに参入しているのだ。常にライバルからの攻撃の危機にさらされていることを、忘れずにいよう。



スタート時は偵察隊と移民団の2ユニットだけだ。1日の操作は3時間だけなので、初日にある程度の防御力を持ちたい。急ごう



拠点を決めたら、移民団で都市をつくろう。偵察隊はSplitコマンドで分隊させてから、各方面に散らせよう



都市をつくって、建物を配置したところ。建築した各建物には、自軍の旗が表示される。画面上部に表示されているのは、チャットメッセージだ



Information

OS：	Windows 95/98/NT 4.0
CPU：	Pentium 133MHz以上
メモリー：	32MB以上
ビデオ：	Windows対応カード
HD容量：	6MB以上
サウンド：	Windows対応カード
モデム：	28.8kbps以上
URL：	http://artifact.mudgate.com/artifact/

3時間制限ルールがもたらす守備戦略こそ生き残りのかぎだ

兵士ユニットは、当初から用意されている偵察隊のほかに、歩兵(Infantry)、弓射手(Archer)、投石器(Catapult)が使用できる。投石器だけは防御用のユニットのようで、建設した道路や壁、建物の上しか移動できない。敵の都市まで道路を建設する手もあるが、ほかの兵士ユニットを量産して行うラッシュ攻撃のほうが効果的。

ほかにも、水際に港を建設すれば、軍艦が使用可能。軍艦は強力なユニットで、一度の砲撃で建物を破壊できる。従って、都市は海から離して建設しなければならないのだ。

さて、ここまでは都市建設系シミュレーションの定番とも言えるゲームシステムだが、ARTIFACTのオリジナリティーはここからだ。ゲームは24時間、休みなく進行しているにもかかわらず、プレイヤーが操作できる時間は1日当たり、たったの3時間だけしかない。つまり、残りの21時間は、まったく手が出せないまま、ライバルの行動を容認しなくてはならない。そのライバルも時間制限があるので条件は同じなのだが、この間は、自分が参加しているマップでの展開を見守ることすらできないのだ。

そこでプレイヤーは、直接ユニットを操作できる3時間以内で、都市の建設と保守を実行し、攻撃部隊でライバルの都市や兵士ユニットと交戦する。そして、制限時間の終わりに、各ユニットにオートコマンドを指示してからログアウトすることになる。軍事ユニットはパトロールや防御に設定し、建物は自動的に修理する設定にしておく。ここでの操作を間違えると、次にログインしたときには自分の部隊が全滅しているかもしれない。しかし、手配がうまくいけば、21時間後には人口が順調に増加し、資源や市場からの富ががっぽりもうかっていて、直ちに大部隊で侵攻できるかもしれないのだ。なかなかスリルのある展開である。

夜に日本からアクセスすると、アメリカのプレイヤーたちはたいてい学校や職場に居る時間である。同時にアクセスすれば交戦の機会も増えて忙しいが、日本からだと、相手が眠っている時間に奇襲できる。時間制限システムは、日本側プレイヤーにとって大きなメリットとなりえるのだ。

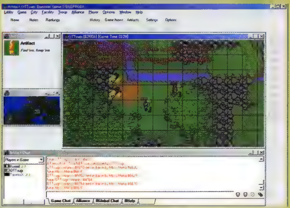
有料レジストすれば有利になるが無料版には一匹狼が勝利する快感もある

ところで、このゲームの優れた点は、ゲーム参加者だけが利用できるメッセージ機能だ。よくできたグループウェアのように、かなりしっかりしたメールとチャットの機能が付いている。細かい設定が可能で、自分がログインしていない間に、自分の陣地に近づいたライバルに「攻撃しないでくれ、頼む」というメッセージを送るプレイヤーも多い。しかし、残念ながらただで遊んでいる間は、この機能の恩恵をあまり受けられない。ゲーム中のチャットはともかくとして、このメールと会議室の機能を搭載した理由は、有料レジスト版で利用できる「同盟機能」に必要になるからだ。

ほかのゲームでは、「無料＝体験版」となることが多いけれど、ARTIFACTの場合は、有料版のほうがおまけのような感じだ。有料版には5種類あり、最も安い35ドルのCitizenクラスでは、ログイン時間が倍の1日6時間となり、最高五つのマップに参加できる。一方、最高料金のImperialクラスは1日14時間となり、最高10のマップに参加できる。同盟機能を使えば、仲間同士で交替しながら都市を管理できるし、制限時間を越えてもメールと掲示板機能にはアクセスできるので、外野から指示を出したり、相談したりしながら遊べるというわけだ。

無料版では3時間で二つのマップに参加できるだけなので、確かに有料版より見劣りするけれど、ほんとに毎日6時間以上も遊べるだろうか？　1日3時間だとしても、とても毎日は遊び切れないだろう。無料版でもじゅうぶんに楽しめるはずだ。

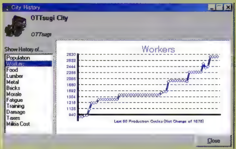
実際にも無料プレイヤーのほうが多く、同盟を活用しているプレイヤーは少ない。むしろ同盟システムを使わずに、一匹狼の無料版で勝利したほうが気持ちいいと思う。いつか訪れる勝利のために、本来の目的である宝探しも忘れて熱中してしまうほど面白いゲームだ。



偵察隊が索敵した場所を覚えておき、歩兵隊を派遣して攻撃だ

建物とその役割

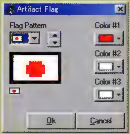




都市は時間の経過に従っても成長していく。都市の成長に関するデータは、まるでビジネスソフトのように表示される



付属のコミュニケーションツールでBBSを開いたところ。攻撃しないでくれとの悲痛なメッセージがある。しかし、私は非情にも戦艦で攻撃した。トラトラトラ！



設定を細かく変更できて奥が深い。これは自軍の旗をデザインしているところ。結局は、赤い部分をスマイルマークにした

ハマリ度ランキング 金メダル



制限付きながら、ずっと無料で遊べる戦略シミュレーション。シヴィライゼーションにハマった人なら、文句なしにお勧めだ。

Play Online Special Preview

FLANKER 2.0

「FLANKER 2.0」は、ロシアの戦闘機である「FLANKER」シリーズを扱った、異色のコンバット系フライトシミュレーターである。1999年秋発売予定のこの新作を、ベータ版を入手した本誌がひと足先にその魅力について紹介する。まず最初に、FLANKER 2.0の特徴と概要について解説しよう。

文／Fuji教官

前作のコンセプトを継承しつつ さらに大きな進化を遂げたFSの究極形

リアリティを追求したFSの続編 ベータ版から分かったその出来栄えは？

「FLANKER 2.0」は、1996年に発売された「Su-27 FLANKER」というタイトルの続編にあたる。Su-27 FLANKERがどのようなフライトシミュレーター（以下、FS）であるかは、次の章でFLANKER 2.0と共に詳しく解説するが、一言で言うと「飛行に関するリアリティー」をとことんまで追求したFSである。

当時としては難易度も高めで、プレイするにもミッションファイルを読み込んで必要な項目を設定したりと、簡単に遊べるFSではなかった。しかし、FLANKER 2.0では、高い敷居を低くする工夫がなされているほか、搭乗機種の増加やグラフィックなどの点で確実に進化している。以下、各項目に分け、その概要について解説しよう。

搭乗機種

前作はSu-27しか操縦できなかったのに対し、FLANKER 2.0では、Su-27に加えてSu-33という機種も操縦できる。機体についての詳細は後述するが、Su-33は、Su-27を艦載機としても使えるように改良した機体で、着艦用のフックが用意される。



Su-33のタッチダウン瞬間のショット。機体後部のフックを甲板のワイヤーに引っかけて停止する

インスタントアクション

面倒な手順を省いて、いきなり戦闘を楽しめるように設定したモードが用意されている。対空戦闘、対地攻撃、対艦攻撃のモードを備え、敵の機種やスキルなどが簡単に設定できる。目標のロックオンを自動で行うオプションを選択できるので、初心者でもシューティングゲーム感覚で簡単に戦闘を楽しめるシステムだ。

トレーニングモード

離着陸や空母の離着艦、機動などを学習できるトレーニングモードが用意されている。分かりやすい英語での音声と、その都度視界切り替えが自動で行われ、トレーニングの内容と手順を学習することができる。Escキーを押すことで、黙って見ているだけでなく、自ら操縦するモードにいつでも切り替えることが可能だ。

キャンペーンミッション

入手したベータ版では、メインメニューにこの項目が用意されていた。しかし、内容はまだ作られていないので、この部分がどのようなものになるのかは、現時点では不明である。

グラフィックとサウンドの強化

FSに限らず、ゲームの進化には欠かせない要素である。前作では、テクスチャーマッピングを施さない単純なポリゴンで描かれたグラフィックだったため、FLANKER 2.0での進化はまるで別次元だ。

1024×768ドット、32ビットカラーで表現されるグラフィックは、現在出回っているFSの中でも最高のレベルである。各オブジェクトのディテールもかなり細かく表現されている。

サウンドも3Dサウンドを採用した迫力あるものだ。特に、外部視界でのジェット戦闘機特有の飛行音が、リアリティーをより強く感じさせる出来となっている。

エアインテーク（吸気部）とノズル（排気部）の2種類の音を組み合わせているらしく、視界を移動させたりすると、音に変化が生まれる。機体前面から見たビューでは、エアインテークからの金属音が聞こえ、機体後部に視点を移すと排気側の重低音が聞こえるといった具合だ。



高々度でのSu-27の機外ビュー。ミップマップ（数段階の大きさのテクスチャーを切り替える技法）を採用しているので、どの高度でも美しい地形を楽しめる



Su-33の編隊飛行。前縁フラップ、後部フラップカナード翼、主翼、尾翼まで、すべての翼が可動する

幅広い層に受ける予感あり FLANKER 2.0のプレイフィール

実際にプレイできる範囲で、FLANKER 2.0を評価してみよう。機体の操縦や兵器の運用、ドッグファイトなど、基本的な部分は現時点でほぼ完ぺきに仕上がっていたが、ミッション関連では未完成の部分がある。この個所は、まだ評価できる段階ではないので、完成している部分についてのみ述べる。

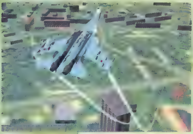
飛行特性と操作性

機体の操縦特性は、前作とほとんど一緒という印象を受けた。じゅうぶんな速度があれば、どんなに急激にかじを取っても確実に反応してくれるが、激しい機動から引き起こす時に、一瞬機体が沈み込む感覚など、重量感ある巨大な機体といった印象を強く感じる操縦特性だ。この操縦特性に関しては、前作で高い評価を得ているものなので、改善する余地すらもないといったところか。

今回のベータ版では、Su-27とそれを改良したSu-33を操縦できるが、この二つを乗り比べてみると、微妙に違いを感じることができる。キーマップも、前作とほとんど一緒で、異なるのはSu-33用の操作キーが追加された部分くらいだ(着艦用のフックの出し入れ操作など)。

アビオニクス(電子装備)の操作手順だが、「FALCON 4.0」や「F-15」など、アビオニクスを細かく再現しようとしたFSに比べると、Su-27シリーズのそれは多少簡単に感じる。

しかし、筆者としては、この部分を下手にリアル路線に走らせていないところを高く評価したい。多少アビオニクスが簡略化されていても、FSとして必要な物理計算がしっかり作り込まれているので、それで全体のリアリティーが落ちているということがないからである。逆に、複雑な操作に悩まされることなく、リアリティーあるミッションに集中できるというわけだ。


リスクは大きいが、こういった高AOA(迎え角)機動ができるのが、FLANKERのだいご味。世界中、ほかのどの戦闘機を探しても、このような芸当はできない


アナログ計器が目立つSu-27のコックピット。アビオニクスも簡素にまとめられているので、操縦に集中できる

高レベルの物理計算

FLANKER 2.0の特徴の一つが、とことんまで追求された物理計算の部分である。この場合の物理計算とはシミュレート性のことで、例えば、機体の飛行特性やミサイルやロケットの弾道の動き、着弾個所によるダメージの変化など、さまざまな点を指す。

物理計算のすごさについては、次項で触れているので、そちらを参照してほしい。

マルチプレイ

マルチプレイは、ミッションファイルをあらかじめ用意しておく必要がある。ホスト側にクライアント側が接続すると、ホストの用意したミッションファイルが配布される仕組みだ。

その後、自分が操縦する機体を選択してスタートとなるが、この手順が少々まどろっこしい。対戦の内容はミッションファイルに依存するので、ユーザーは好みのミッションを自由に作るといい。

ミッションファイルの内容はシングルプレイのものとまったく同じ仕様なので、対戦以外にも、仲間と協力して、AIを相手に任務を遂行するようなミッションを楽しむことができる。

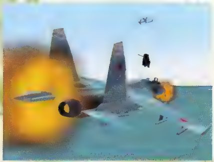
実際、簡単な1 on 1のドッグファイトや空母への着艦訓練などのミッションファイルを作ってマルチプレイをテストしてみた。結果は上々で、2名接続ではラグやワープといった現象を感じられることはなかった。相手の機の尾翼、フラップ、ブレーキなどの状態もきちんとグラフィックで読みとれる点も高く評価したい。

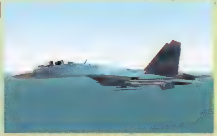
総評

FLANKER 2.0は、確実に「キープコンセプト」を維持している。これは、前作の作り込みに相当の自信を持っている現れであろう。

グラフィックとサウンドといった演出部分が大きく変わっているので、これだけでもまったく別のFSに生まれ変わった感があるが、その上でほかのFSで常識となっているインスタントアクションやトレーニングミッション、キャンペーンを加えて、より親しみやすいFSに仕上げようとしている。

現時点でのベータ版をプレイした限りでは、前作からの追加部分に関しては、まだ完成してはいない。この部分の出来次第では、初心者からも気軽に楽しめ、シミュレーターとしてもこだわった幅広い層が楽しめるFSに化ける可能性が大きく期待できる。製品版の発売が非常に楽しみだ。


脱出した瞬間のショット。キャノピー(風防)が火薬で吹き飛ばされると同時に、座席が上方へ射出される。じゅうぶんに機体と離れたところでパラシュートが開く


格闘能力の高さで西側の最新鋭機をも上回るSu-27


Su-27の爆撃機バージョンとして改良されたSu-32


敵側として登場するF-14 Tomcat。速度に応じて可変翼もきちんと稼働する。戦闘機に限らず、艦船、地上車両など、すべてのオブジェクトがち密に描き込まれている

有名FSタイトルとの比較で分かった FLANKERシリーズの完成度

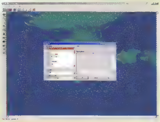
前作から引き続き搭乗できるSu-27という機種は、ロシア戦闘機をシミュレートしたものである。西側の機体を扱ったFSが多い中で、特異な存在と言えるだろう。今回、前作とそのコンセプトを継承している本作品をFLANKERシリーズと位置付け、3種類のFSと比較してみた。これで、FLANKER 2.0がどのようなFSであるかが浮き彫りになるだろう。

比較1 インターフェースとミッション選択画面

FLANKERシリーズ

Su-27 FLANKERでは、起動後に派手なタイトル画面はいっさい出ず、いきなりWindowsの業務アプリケーションのような簡素なウインドウが表示される。初めてプレイした時は面食らってしまうだろう。前述のように、Su-27 FLANKERは、ミッションファイルを作るか、読み出さなければプレイすることができなかった。

FLANKER 2.0では、独自のメインメニューを付加しながらも、ミッションエディターではWindowsライクな画面で操作性を高めている。ベータ版をプレイする限り、まだ詳細はつかめてこないが、トレーニングミッション、キャンペーンなどもひととおり追加される予定だ。



ちなみに、これがSu-27 FLANKERの起動画面。ミッションファイルを開くように要求してくる

インターフェースの親しみやすさ

Su-27 FLANKER	親しみやすい
FLANKER 2.0	普通
EF2000	親しみやすい
F-22 TAW	親しみやすい
FALCON 4.0	親しみやすい

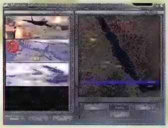
ミッション選択画面

Su-27 FLANKER	ミッション選択のみ
FLANKER 2.0	ミッション選択+α
EF2000	ダイナミックキャンペーン+α
F-22 TAW	ダイナミックキャンペーン+α
FALCON 4.0	ダイナミックキャンペーン+α

そのほかのFS

ほかのFSでは、当然のように独自の分かりやすいメインメニューが作られている。また、ミッションは面クリア式ミッションを採用しているタイプが多い。数十に及ぶシナリオに沿ったミッションを用意して、クリアすると先に進めるというおなじみの方式だ。

これに対して、ほぼ同時期にリリースされた「EF2000」では、ダイナミックキャンペーンを採用している。すべてのユニットを仮想空間上でそれぞれの目的を持たせるこのシステムは、戦況に応じて毎回違うミッションを作り出してくる魅力的なシステムだ。これらのシステムは、「F-22トータル・エア・ウォー」（以下、F-22 TAW）「FALCON 4.0」といったタイトルにも引き継がれている。



TAWのミッション選択画面。Su-27 FLANKERと比べると、説明も付いていて分かりやすい

比較2 グラフィック

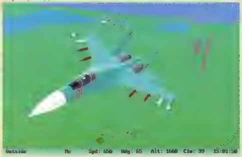
グラフィック

Su-27 FLANKER	簡素
FLANKER 2.0	高精細
EF2000	普通
F-22 TAW	高精細
FALCON 4.0	高精細

FLANKERシリーズ

Su-27 FLANKERが発売されたころは、テクスチャーマッピングが施されるのがほぼ常識だったが、あえてポリゴンで描かれたグラフィックスを採用していた。地形などの表現力は不利だが、オブジェクトなどのち密さがそれを補っていたのである。これほどち密なディテールでオブジェクトを表現したFSは、現在でもあまり見られない。しかし、やはり地形がのっぺりとした単色だと飛びにくいのは事実である。低空などでは高度計とにらめっこして注意しなければ、墜落してしまうのだ。

FLANKER 2.0では、さまざまな点でパワーアップが施されている。1024×768ドットで32ビットカラーの描画は、ひたすら美しいの一言につきる。

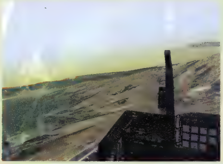


Su-27 FLANKERのグラフィックは、テクスチャーマッピングは施されていないが、時間による色合いの変化などはなかなか美しいものだった

そのほかのFS

最近では、どのFSもグラフィックでの表現力が最重要視されている。しかし、細かいところを見てみると、FLANKERシリーズほどこだわりが感じられないものも多い。自機は詳細に表現されているが、敵機や地上車両などの表現力が弱かったりすることも多くある。

特に、地上車両は簡単に描かれた3Dオブジェクトにテクスチャーを張ってごまかしているといった感じだ。実際、FSでは戦車や爆撃目標、敵戦闘機など、コックピットから見ている限りでは至近距離まで接近することはまれである。そのため、たとえ近づいたとしても一瞬で遠ざかってしまうので、こういったディテールは重視されにくい。しかし、そういう点にこだわったFSは、たまに行う地面すれすれの低空飛行、ミッションでの総飛行時間の中ではわずかな時間であるドッグファイト、離着陸などで、ほかのFSとけた違いの臨場感を得られる。FLANKERシリーズがそれにあたるのだ。



FALCON 4.0の画像。キャノピーに映り込む計器、地形や空の描写といったグラフィックの表現力は充実している

比較3 アビオニクスとフライトモデル

FLANKERシリーズ

アビオニクスについては比較的簡素にまとまっている。前作発売当時としても、複雑なアビオニクスが装備されたFSはあまり見られなかった。

フライトモデルに関しては、前作から先進的で、現在でも最高レベルにある。当然、実機に乗ったわけではないので、それが同じなのかどうかは分からないが、飛んでいて不自然さがまったくないのだ。気流を翼がつかんで機体が空を舞うという感触がよく分かる。無茶な機動をすると途端に速度を失い、機体が徐々にスティックで入力した意志に答えられなくなり、最後にはゆっくりとスピンに陥るといった感じだ。機体を自由自在に操れるようになるには、それなりの訓練が必要だろう。

また、新しいFSをプレイする上で苦労するのが、アビオニクスの部分である。様子もキー操作も違うので、一つ一つ慣れなくてはいけない。しかし、操縦操作は基本が一緒なので、たとえじゃじゃ馬な機体でも、とりあえず飛ばすことはできる。この点だけでいえば、FLANKERシリーズは取っつきやすいが、乗りこなすには奥が深いタイトルだと言える。



操作を誤ればスピンに陥ることも。挙動はゆっくりなので、立て直しはそれほど難しくはない

アビオニクス

Su-27 FLANKER	簡素
FLANKER 2.0	簡素
EF2000	簡素
F-22 TAW	簡素
FALCON 4.0	複雑

フライトモデル

Su-27 FLANKER	複雑
FLANKER 2.0	複雑
EF2000	普通
F-22 TAW	普通
FALCON 4.0	複雑

そのほかのFS

EF2000やF-22 TAWなどでは、フライトモデルがかなり操縦しやすくなり、アビオニクスも簡単で分かりやすいものになっている。逆に、FALCON 4.0はアビオニクスやフライトモデルにも詳細に手が入れられ、複雑なものになっている。

この辺りの部分は、扱っている機体がFSごとに違うこともあり、単純に比較することは難しい。機体によって操縦特性やアビオニクスはがらりと変わってくるからである。EF2000やF-22といった機体はまだ実戦配備されていないため、シミュレーション度の再現性としては、データが分からないという不利な部分もある。逆に、FALCON 4.0で搭乗できるF-16は、実機のデータがあるので再現しやすい(もちろん、軍事機密の範囲を超えることはできないが)。



F-22 TAW などは、アビオニクス、フライトモデル共に比較的簡素だ。しかし、最新の戦闘機はコンピューターによってパイロットの負担を軽減していると言われ、逆にこの点をうまく再現しているとも言える



とことんまでアビオニクスにこだわったFALCON 4.0。持てる機能のすべてを使いこなすには、かなりの修練が必要である

比較4 再現における重点ポイント

再現における重点ポイント

Su-27 FLANKER	リアリティ優先
FLANKER 2.0	リアリティ優先
EF2000	普通
F-22 TAW	映画のような迫力を優先
FALCON 4.0	リアリティ優先

FLANKERシリーズ

FLANKERシリーズは、物理計算に対しては妥協がまったくないほど、こだわりが詰まっている。それは、自機のフライトモデルやミサイルの弾道、威力といった直接プレイヤーにかかわるものだけではない。

例えば、対艦ミサイルを発射したとしよう。まず、ミサイルは機を離れ、ひと呼吸おいてからロケットモーターに点火、加速を開始する。ある程度まで加速すると、ロケットモーターの燃焼が止まり、慣性誘導で目標に向かう。距離が近くなったらミサイルは海面すれすれまで高度を下げ、敵艦目がけて突入……といったすべての手順が、FLANKERシリーズではシミュレートされている。

では、この標的になった艦船はどういう動きをするだろうか。まず、ミサイルを感知すると、迎撃ミサイルを発射してミサイルを撃ち落とそうとする。迎撃ミサイルで打ち損じたミサイルは、艦に装備された機関砲で落としにかかる。しかも、ご丁寧に砲台が回転し、砲身が上下して狙いをつけるのだ。

現実で考えると当然の行動だが、こういった細かいところまでをきっちり再現しているのは、FLANKERシリーズだけだろう。このほかにも、命中箇所によるダメージの違い、気圧や高度によるフライトモデルの変化、空域によって乱流が発生して機体の動きを乱すなど、考えられるすべての点を詳細にシミュレートしている。

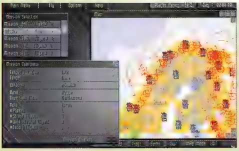


夜間の対空砲火のワンショット(FLANKER 2.0)。艦船、対空ミサイルランチャー、地上車両など、どれもが砲座を動かして照準してから射撃に入る

そのほかのFS

EF2000、F-22 TAW、FALCON 4.0では、細かい物理計算も追求してはいるが、本命はそれよりも戦場をよりリアルに再現しようとすることを重視している。ここでいう戦場とは、一つのミッションというステージの範囲を超えて、ドラマチックにストーリーや作戦を再現したものだ。ご存じのとおり、EF2000やF-22 TAW、FALCON 4.0といったFSは、ダイナミックキャンペーンを用意している。

ダイナミックキャンペーンでは、戦場そのものがシミュレートされ、プレイヤーがプレイするミッションを前回の戦況から分析して、自動で生成して提供する。このため、プレイするたびに毎回違ったシチュエーションが楽しめるのだ。あらかじめ用意された単一のミッションをロードしてプレイするのとでは、まったく違った緊迫感を楽しめる。



EF2000で一躍有名になったダイナミックキャンペーン。プレイヤーは戦場における1人のパイロットになりきることができる

FLANKERの特性解説
搭乗できるロシア軍の主力戦闘機

FLANKER 2.0は、ロシア軍戦闘機が操縦できる数少ないFSだけに、その機体の特性に関してあまり知られていない。今回は、搭乗できる2機種について詳しく解説しよう。

格闘戦闘能力に優れたSu-27

アメリカ軍に対抗して開発される

1970年代、ロシア軍の主力戦闘機としてSu-27「フランカー」と呼ばれる戦闘機が開発された。この戦闘機は、当時のアメリカ空・海軍の主力戦闘機に対抗すべく開発されたものである。

開発当初は、操縦安定性に大きな問題があったが、設計の変更で大幅な改良が行われ、実際に空軍へ配備されたのは1980年代からとなっている。

当時のアメリカ軍のF-15といった戦闘機に比べると、多目的性(特に対地攻撃能力)が劣るものの、航空機同士での格闘戦闘能力でいえば、間違いなくこちらの方が上である。



Su-27の鶴のような美しいシルエットは、戦闘機ファンの間でも人気が高い。見た目だけではなく、空力を考えられたフォルムは驚くべき機動性を発揮する

大型の機体を保持する

アメリカ空・海軍のF-14、F-15は、戦闘機としてはかなり大型だが(全長18、19メートル)、Su-27はさらにそれよりもひと回り大きい(約22メートル)。戦闘機というものは、通常大きければ大きいほど空中戦で不利と言われている。大きくなるほどレーダーの反射率が高く、敵に探知されやすい上に、接近戦で目視されやすいからだ。ただし、Su-27は前方から見た面積が小さいために、レーダー反射率(RCS)は以外に小さい。

卓越した運動性能を誇る

エンジンは、強力なターボファンエンジンを2基備えている。また、空力に関してよく考えられた機体形状のおかげで、その大きさからは想像できないほど卓越した運動性能を誇る。先ほど、大型の戦闘機はドッグファイトで目視されやすいと書いたが、この運動性能を持ってすれば、その弱点もすべて帳消しにできてしまう。

プガチョフズコブラやフックといった空中戦術の機動も、Su-27ならではの高機動で、ほかの戦闘機では真似ができない機動である。また、2基のエンジンはかなり離されて配置されているので、片側が被弾しても、もう片側が生きている可能性が高く、生還できる可能性が非常に高い。さらに、燃料搭載量も多いため、航続距離が驚くほど長いのも特徴だ。こういった特徴を総合すると、ドッグファイトではかなりの戦闘力を秘めており、格闘戦に強い戦闘機だということが分かる。



海軍での運用ができるように改良されたSu-33　主翼は折り畳める仕組みになっている

海軍での運用を可能にしたSu-33

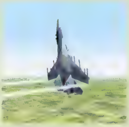
簡単に言うと、Su-33は、Su-27の海軍バージョンである。空母への離着艦に耐えられる強度を持たせると共に、着艦用のアレスティングフックが装備されている。また、低速時の安定性を持たせるために、主翼前部にカナードと呼ばれる補助翼が追加されている。

対艦ミサイルや通常爆弾なども運用できるように設計が見直され、対地攻撃能力も向上した。カナードによって運動性能も向上されていると言われている。

FLANKER 2.0で可能な空中戦術の機動

プガチョフズコブラ

水平飛行から急激に90°以上の高AOAに移る機動。1、2秒だけ、この機動を維持でき、何事もなかったかのように水平飛行へ戻る。この間、速度が急激に落ちるが、高度がほとんど変わらないのは驚異的とも言える



フック

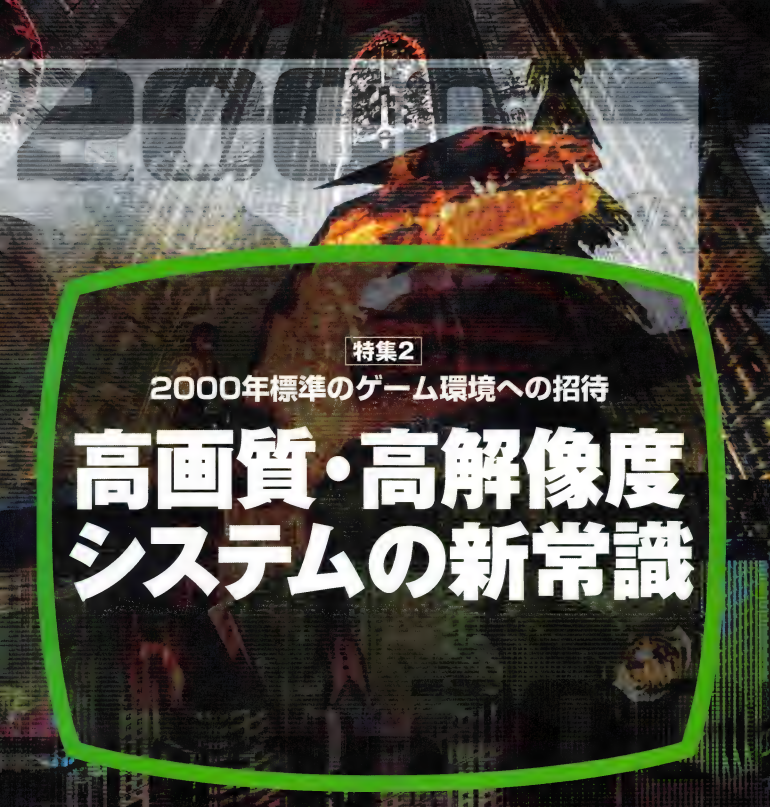
旋回中にさらに機首を内側へ向けることができる機動。旋回中のコブラともとれる。カナードの動きに注目



その他のFLANKERシリーズ

このほかにも、FLANKERはさまざまな任務に耐えられるように改良が加えられ、現在は多数のバリエーションが誕生しているのだ。

Su-27を複座にしたSu-30シリーズ、対地攻撃能力とアビオニクスを向上させたSu-35、推力変更装置を導入してさらなる機動性の向上を目指すSu-37、攻撃機として対地攻撃能力を向上させた攻撃機バージョンであるSu-32、Su-34などがある。



特集2

2000年標準のゲーム環境への招待

高画質・高解像度システムの新常識

あなたが今使っているゲーム用マシンのビデオの解像度はどれくらいだろうか？　Voodoo2を1枚だけ挿して、1024×768ドット未満の解像度で満足しているようなら、認識を改めたほうがよい。ビデオカードはいうまでもなく、ディスプレイについても、高画質・高解像度へ対応可能なレベルに引き上げないと、2000年のゲームライフは楽しく迎えられない。では、具体的にどのレベルを目標として、システムをそろえればよいのか。この特集で、2000年標準のゲーム環境を指南する。目指せ、"OVER THE 1600×1200ドット!"。

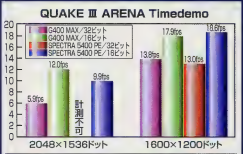
文　工藤慎介、美和っち

高品位画像を指向するパソコンゲーム 画質にこだわったビデオカードの選び方

ゲームに最適なビデオカードの選び方というと、ベンチマークテストの結果によるパフォーマンスを判断の元にすることが多いが、ディスプレイに出力される画像のクオリティーも重要な判断基準の一つだ。ここでは1989年の春から夏にかけて登場したビデオカードの中で、パフォーマンスとクオリティーの両面で優れた性能を持った二つのビデオカードをとりあげ、両者の魅力について掘り下げてみたいと思う。

2000年のゲーム環境は 1600×1200ドットが推奨スペックとなる

1998年～1999年前半のゲーム環境のトレンドを振り返ってみると、高解像度といえばVoodoo2 SLIで表示可能な1024×768ドットを指していた。Glideを使ってみぞうのハイクオリティーグラフィックを実現した「UNREAL」の最大解像度も1024×768ドットだった。ただし、UNREALについては、Voodoo3の出荷開始に合わせるように、1999年5月にパッチVer.224を配布することで1600×1200ドットを新たにサポートしており、今秋に発売が予定されている「UNREAL TOURNAMENT」については、同じく1600×1200ドットで32ビットカラーをサポートする見込みだ。



計測環境：CPU／Pentium Ⅱ 450MHz、メモリー／128MB
補足：2048×1536ドット、32ビットで動作させるためには、Zバッファとステンシルバッファを24ビットにする必要がある。しかし、SPECTRA 5400 PEは24ビットに落とせなかったため、計測できなかった。なお、SPECTRA 5400 PEはコアクロックを175MHz、メモリークロックを210MHzにオーバークロックさせている。

ソニーのGDM-F500を使って、2048×1536ドットでTimedemoを計測したところ、最大12fpsのフレームレートが出ることが確認できた。PentiumIIIを使用すればインターネットストリーミングSIMD拡張命令の効果も期待でき、これ以上のパフォーマンスが出せるはずだ。なお、2048×1536ドットのスクリーンショットはp.098に掲載している。

1999年7月末現在、1600×1200ドット以上の解像度をサポートしているゲームは15タイトル以上ある。9月号の特集1で紹介した「HEAVY GEAR Ⅱ」「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」「KINGPIN：LIFE OF CRIME」「DESCENT 3」の4タイトルは、いずれも1600×1200ドット、32ビットカラーをサポートしており、1999年後半以降に登場するゲームのビジュアルは、この動作環境をベースにして進化していくことが予想される。

ゲームを美しいグラフィックで楽しみたいという思いはゲーマー共通の願いだが、現在所有しているマシンで、1600×1200ドットでゲームを快適にプレイできるゲーマーとなると、数は限られる。ただし、あと4ヵ月余りで訪れる2000年を前にして、ゲーム用ハードウェアを新たに購入する場合、1600×1200ドット、32ビットカラーは必須条件だと認識しておく必要がある。



2048×1536ドット（垂直周波数75Hz）をサポートしたソニーの21インチディスプレイGDM-F500。AGピッチ0.22mmは、このクラスでは最高レベルのもので、価格は39万8,000円。QUAKE Ⅲ ARENAのポテンシャルをフルに引き出せるディスプレイはこれしかないだろう

また、11月に発売が予定されている「QUAKE Ⅲ ARENA」については、さらに上の2048×1536ドットのサポートを予定している。これほどの高解像度ともなると、テレビへの映像出力を前提に開発されている"PlayStation2"では追従不可能な領域だ。Pentium Ⅱ 450MHzでTimedemoを計測したところ、最大12fps程度しか出なかったが、この解像度でもじゅうぶんプレイできそうだ。

CPU、ビデオカード、ディスプレイ、OSの進化と共に、最新のテクノロジーを駆使して、究極のエンターテイメントを模索し続けているパソコンゲーム。今回は、ビデオカードとディスプレイの環境整備について提案してみたいと思う。

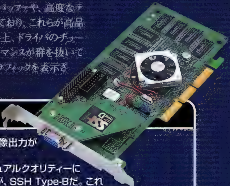
■高解像度と32ビットカラーへの進化の過程



1600×1200ドットと32ビットカラーの両方をサポートしたゲームの先駆けとなったのが、1997年に登場した「GLQUAKE」と「トゥームレイダー Ⅱ」だ。当時、この解像度でプレイしていたゲーマーは皆無だと思われるが、1999年後半から2000年にかけて、このスペックが推奨環境として認識され始めるはずだ

究極のビジュアル出力が可能なビデオカードはこの二つ

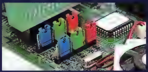
高解像度で32ビットカラーという、究極のビジュアルを出力できるビデオカードとなると、数は限られてくる。弊誌が過去に掲載してきたテスト結果を元に判断すると、ずばりSPECTRA 5400 Premium Edition（Riva TNT2 Ultra搭載）とMillenium G400 MAXの二つを推奨したいと思う。両者は、最大解像度2048×1536ドット、32ビットカラーレンダリングをサポートしているばかりでなく、24ビットのZバッファ、8ビットのステンシルバッファや、高度なテクスチャーフィルタリングなどの機能を実装しており、これらが高品位グラフィックの出力を可能にしている。その上、ドライバのチューニングや高性能メモリーの採用で、パフォーマンスが群を抜いており、1600×1200ドットという高解像度でグラフィックを表示させても、実用に耐えうる動作が期待できる。



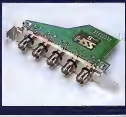
SPECTRA 5400 Premium Edition

Riva TNT2を搭載したビデオカードは数多く出荷されているが、ここでSPECTRA 5400 Premium Edition（以下、SPECTRA 5400 PE）を推奨するのには理由がある。その一つが、デュアルフィルターシステム（以下、DFS）だ。これは、21インチ未満と21インチ以上のディスプレイに最適化された2種類のフィルター（ビデオ信号出力回路）を用意し、使用するディスプレイに合わせて、ボード上のジャンパーピンを切り替えることで、画像のゆれやにじみを抑えるというもの。これによって、21インチや24インチといったディスプレイを使用して、1600×1200ドットを超える高解像度を使用する場合にも、美しい画像出力が得られる。実際に、21インチ（ソニーGDM-F500）と17インチ（三菱電機RD17GR）のディスプレイを使って効果を確かめたところ、適切なジャンパー切り替えを行うと、他社のRiva TNT2搭載カードと比べて、クオリティーの高い映像出力が確認できた。

もう一つ、カノープスのビジュアルクオリティーに対するこだわりを製品化したのが、SSH Type-Bだ。これは、SPECTRA 5400シリーズにBNCの接続端子を増設するためのオプションで、デフォルトで用意されているD-Sub 15ピンをBNCに置き換えることでアナログ信号のハイクオリティーな出力を可能にしている。また、別売りの75Ωに整合された映像専用ケーブル（BB75）と併用することで、信号の減衰や反射を極力抑えることができる。試しにGDM-F500でD-SubとBNCを使い分けてみたところ、2048×1536ドットのデスクトップ画面や高解像度対応2Dゲームで色のにじみを抑える効果があることが確認できた。3Dアクションゲームなどでは違いが見られないが、2Dで高精細画像を表示させる場合には、BNC接続のメリットが実感できるはずだ。



R、G、Bの三つ用意されたジャンパーピンを切り換えて、21インチ以上のハイエンドディスプレイに最適な表示を行うことが可能

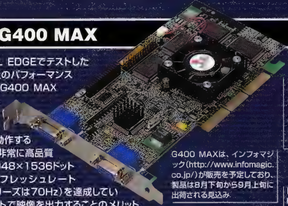


「シムシティ3000」や「RAILROAD TYCOON II」など、1024×768ドット以上の高解像度に対応した2Dゲームでグラフィックのクオリティーにこだわりたいゲーマーには、このBNC接続をお勧めする。価格は9,800円



SSH Type-Bを導入する場合に必要となるBNCケーブル。一般のパソコンショップでは取り扱っていないため、カノープス純正のBB75（価格は1万9,800円）を併用するのがよいだろう

Millenium G400 MAX



G400 MAXは、インフォマジック（http://www.infomagic.co.jp/）が販売を予定しており、製品は8月下旬から9月上旬に出荷される見込み

9月号のTECHNICAL EDGEでテストしたところ、Riva TNT2以上のパフォーマンスが確認できたMillenium G400 MAX（以下、G400 MAX）は、グラフィックのクオリティーでも最高クラスの性能を持つ。360MHzで動作するウルトラシャープDACは非常に高品質な信号出力が可能で、2048×1536ドットで85Hzという高いリフレッシュレート（SPECTRA 5400シリーズは70Hz）を達成している。高いリフレッシュレートで映像を出力することのメリットとしては、ちらつきのない、目にやさしい画面表示が可能なことがあげられるが、ゲーム用途で重要なフレームレートの向上にも効果がある。ビデオカードやゲームの設定で“VSync”（Vertical SYNChronizing signal）をオンにした場合、高いリフレッシュレートに設定するほど、フレームレートが向上することになる（リフレッシュレートに関する補足説明は、p.100を参照）。ちなみに、2048×1536ドットで85Hzという高いリフレッシュレートに対応したディスプレイは、ナナオが9月に発売を予定しているFlexScan F980（43万8,000円）が挙げられる。

ゲーム用途でもう一つ、クオリティー面で決定的に秀でている点がある。それが“Environment Mapped Bump Mapping”（以下、EMBM）のサポートだ。EMBMの効果は、p.099に掲載した画面写真で確認してほしいが、ゲーム中に登場するテクスチャー表面の凹凸を美しく仕上げ、より自然なグラフィックを表現することができる。対応ゲームとしては、「エクスペンダブル」「ダンジョンキーパー2」「DRAKAN:ORDER OF THE FLAME」「DESCENT 3」などがあり、EMBMの効果の有無によって、ゲームの雰囲気が一変するはずだ。



水面に太陽光が反射する様子を、Environment Mapped Bump Mappingで美しく表現している「エクスペンダブル」。チートコードを使ってプレイヤーの視点を変えると、このように迫力ある画面でプレイできる



「DRAKAN:ORDER OF THE FLAME」に登場するドラゴンの首から腹の皮ふの質感が、Environment Mapped Bump Mappingによってリアルに描画されている。このほか、ゲーム中に登場する川の水面にも効果が見られる



G400 MAXが装備するデュアルヘッドディスプレイ機能に対応したシミュレーションゲーム「WARMONKEYS」。一方にゲームのメイン画面、もう一方に別視点の画面やマップを表示させてプレイできる。Matrox Graphics社のホームページ（http://www.matrox.com/g400/3d_gaming/bump/warmonkey.htm）でデモの様子が紹介されているので、詳しくはこちらを参照してほしい

違いは明らか これが理想のゲームグラフィックだ

高解像度

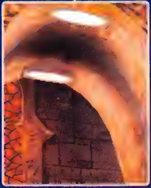
QUAKE Ⅲ ARENA

テスト環境：ビデオカード／Millennium G400 MAX、ディスプレイ／ソニー GDM-F500、CPU／PentiumⅡ450MHz





1024×768ドット



1600×1200ドット



2048×1536ドット

曲線のジャギーは、解像度が上がるにつれて滑らかになる。奥の壁面や天井のテクスチャーのクオリティーに注目してもらうと分かるが、解像度を上げれば、それに比例してテクスチャーのディテールがアップしている。ここまでの高解像度のサポートを可能にしたid Software社の技術力の高さに、改めて感心させられる。なお、QUAKE Ⅲ ARENA（Ver.1.07）でベストのクオリティーを引き出すには、まずゲーム起動後に、メニューの中の"SYSTEM" > "Graphics Options" > "graphics mode"を開いて、簡易設定項目で"HIGH QUALITY"を選択し、テクスチャーのクオリティーを最大にする。解像度もマシンパワーに応じて引き上げ、SYSTEM > "Game Options"を選択し、全項目を"YES"にする。また、2048×1536ドット、32ビットカラーで表示する際には、Zバッファとステンシルバッファを24ビットにする必要がある

1024×768ドット



1600×1200ドット



2048×1536ドット

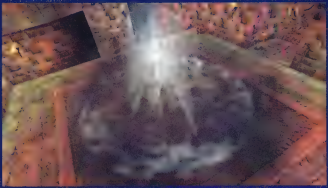


解像度の違いによる、キャラクターのディティールの違いを比較してみた。モデルの関節部に注目してほしいが、2048×1536ドットでは足の関節、腕の筋肉の様子がはっきり伺える。1600×1200ドットでは多少見劣りする程度だが、1024×768ドットではテクスチャーがつぶれてしまっている

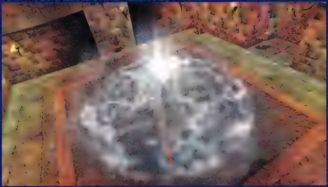
1999年後半から2000年に向けて、高解像度、32ビットカラー、Bump Mappingといった高品位グラフィックがゲームで標準採用されることが予想されるが、その効果とは具体的にどのようなものなのか。SPECTRA 5400 PEとG400 MAXで撮影したスクリーンショットを見れば、くどくど説明するまでもないだろう。この高品位グラフィックの中に、パソコンゲームの未来が詰まっている。

32ビットカラー
ダンジョンキーパー2

16ビットカラー（Voodoo3 2000）



32ビットカラー（SPECTRA 5400 PE）



アクションゲームは画面がめまぐるしく動くため、色数の少なさによる画質の低下は目立たないこともあるが、じっくり画面を眺めるシミュレーションゲームではそうはいかない。ダンジョンキーパー2は、最大解像度が800×600ドットで、16ビットカラー時の画質の劣化が非常に分かりやすい。右のSPECTRA 5400 PEの画像は、霧がかかった円の中の割れ目から光が漏れている様子がよく分かるが、左のVoodoo3 2000の方はただ煙っているようにしか見えない。ダンジョンキーパー2で32ビットカラーを使用するには、スタートメニューにあるゲームのショートカットを右クリックしてプロパティを開き、"リンク先"の最後に "-32biteverything" を追加すればよい。
例：C：¥Program Files¥Bullfrog¥ダンジョンキーパー2¥DKII.exe -32biteverything

Bump Mapping
エクスペンダブル

エクスペンダブルは、Environment Mapped Bump Mappingにいち早く対応したタイトルの一つ。ゲーム中に登場する障害物（車）にも効果的に使用されており、車の表面はでこぼこしていて、金属質であることがよく分かる。ここにある三つの画面はいずれもMillennium G400 MAXで撮ったが、エクスペンダブルでBump Mappingの効果を引き出すには、Matrox Graphics社のWebサイトから英語版専用のパッチを入手して、インストールしなければならない（URLはhttp://www.matrox.com/mga/drivers/patch_demos/patches.htm）。パッチを当ててゲームを起動し、プレイ中にF3またはF4キーを押すと、Bump Mappingのオン／オフが切り替わる。なお、イマジニアが販売している日本語版では、残念ながらパッチが当たらない

Environment Mapped Bump Mapping



Bump Mappingなし



Enviromental Mapping



1600×1200ドット以上でプレイできる

高解像度、32ビットカラーでゲームをプレイする場合、映像を出力するディスプレイ選びが非常に重要だ。ここでは、最大解像度が1600×1200ドット以上の19インチディスプレイの中から、高性能なアパーチャグリル管を採用した4台をピックアップし、"ゲームに最適なディスプレイ"という切り口で評価してみた。

基本用語を理解して ゲームに最適なディスプレイを選ぶ

ゲームに最適なディスプレイ選びを始める前に、製品の性能を見極めるために必要な基本的な用語の意味をおさらいしておきたい。ディスプレイの性能を左右するブラウン管の種類や、走査周波数の高低による性能の差など、どれも重要なキーワードになるため、機種選定の際の参考にしてほしい。

垂直走査周波数と水平走査周波数

垂直走査周波数(リフレッシュレート)は画面全体を1秒間に書き換える回数で、Hz(ヘルツ)という単位で表し、この数値が高いほどちらつきが少なくなる。また、この数値はゲームのパフォーマンスにも影響を与える。ビデオカードの設定で、VSyncをオンにしている場合、フレームレート=リフレッシュレートとなるため、より高いリフレッシュレートを表示できるディスプレイの方が、パフォーマンスが向上する。

水平走査周波数は1秒間に1ラインを走査する回数で、こちらも単位はHz(ヘルツ)だが、数値が大きいので通常はkHz(キロヘルツ)を用いる。この数値が大きくないとじゅうぶんなリフレッシュレートが確保できない。例えば、1600×1200ドットの表示をリフレッシュレート85Hzで表示させるには、単純計算で1200×85=102kHz以上が必要となる。ゲームパフォーマンスを求めるならば、高い水平周波数に対応したモニターの方が、満足のいく映像出力が得られるだろう。

ドットピッチ(AGピッチ)

シャドウマスク管は、蛍光体(RGB3色)の点(ドット)の集合であり、同色の隣り合う点の間隔のことをドットピッチという。これに対してアパチャーグリル管は、蛍光体が縦のストライプ状に並んでおり、電子ビームが蛍光体のみに当たるように格子状の仕切(アパチャーグリル)が設けられている。この格子の間隔をAGピッチという。これらの値が小さいほど高い解像度で表示できる。

例えば、19インチディスプレイの表示サイズは355×265mm程度であるが、1600×1200ドットで表示させたい場合、$\frac{355}{1600}$=0.2218mmとなり、AGピッチは0.22mmが必要だということが分かる。

シャドウマスク管



アパチャーグリル管



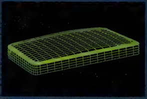
最大解像度

ディスプレイ上で表示できる最大の解像度。ブラウン管の解像度を表すものではなく、この解像度までの信号が受け付けられるという意味。最大解像度2048×1536ドットを誇るソニーCPD-G500Jの場合、表示サイズが388×291mm、AGピッチが0.24mmであるため、ブラウン管の能力としては $\frac{388}{0.24}$≒1616、つまり1600×1200ドットまでであることが分かる。このディスプレイに、カタログスペック上の最大解像度限である2048×1536ドットで表示させた場合、ブラウン管の1ドットに対し、1.3ドット分とか1.5ドット分の信号が入力され、それを1ドット分に縮小して表示している。そのため、画面のシャープさが損なわれ、細かい文字や線がつぶれてしまうことがある。

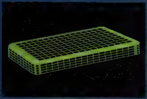
平面ブラウン管

ブラウン管には大きく分けてシャドウマスク管とアパチャーグリル管の二つがある。どちらも、電子ビームをR(赤)G(緑)B(青)の3色の蛍光体に当てて発光させるという点では同じだが、その蛍光体の並び方は、シャドウマスク管が規則正しく並べられた"点"であるのに対し、アパチャーグリル管では縦に長い"帯"になっている。点と帯では帯の方が広い面積を得られるため、アパチャーグリル管の方が蛍光体の面積が広く、明るくクリアな画質が得られる。通常のブラウン管面は、球面(シャドウマスク管)あるいは円筒(アパチャーグリル管)を切り取った形をしているため、映し出される画像はゆがんで見えるという欠点があるが、縦にも横にも曲率を持たない平面ブラウン管はこの欠点を解消しており、今後の主流になっていくものと思われる。

従来までのアパチャーグリル管用パネル



平面ブラウン管で採用されたフラットパネル



トリニトロンとダイヤモンドトロンの二つのアパチャーグリル管は、管面が垂直方向にまっすぐなのが特徴だが、平面ブラウン管は水平方向にもまっすぐな画面を実現して、外光の映り込みが少なく、どの角度からも見やすい画像表示が行える

ARコーティング

Anti-Reflectionコーティングの略。ブラウン管に映り込みが生じると画面が見づらくなり、コントラストが低下するばかりか、快適なゲームプレイの妨げとなる。そこで、ブラウン管表面に特殊な低反射コーティングを施すことによって、映り込みを低減させている。

2系統入力(BNC/D-Sub)

外部のモニター切替器を使うと、信号の劣化は避けられないが、2系統入力を持つディスプレイであれば、内蔵の切替器を使うため劣化の心配が無い。通常はBNCケーブルの方が、画質が良いとされるが、肉眼で判別できる差はごくわずかである。



ゲーム用マシンと仕事用マシンを1台のディスプレイに接続する場合、この2系統入力があると非常に便利だ

液晶ディスプレイでゲームは快適にプレイできるのか

省スペース、ちらつきが無い、といった液晶の優れた点が受け入れられたのか、最近は液晶ディスプレイの普及が著しい。だが、液晶はブラウン管に比べ、反応が遅いという致命的な欠点がある。この点が、ゲームのプレイにどう影響するのだろうか。

実際にゲームをプレイしみると、画面の動きが少ない「シムシティ3000」のようなタイトルであれば、反応速度の遅さも気にならず、ちらつきの無い画面でじっくり腰を据えてプレイできるので、快適そのものだ。しかし、「QUAKE Ⅲ ARENA」のような動きの激しいゲームでは、液晶の反応時間の遅さが確実に影響し、画面の更新がスムーズでない。また、明らかにフレームレートが低下していると感じるため、緊迫するマルチプレイ時には、ややつらいだろう。

また、高解像度をサポートした液晶ディスプレイはまだまだ高価だ。高解像度対応のゲームを楽しむには、現時点ではブラウン管を使用したディスプレイが現実的な選択だろう。

ゲーム用ディスプレイの選び方

出力画面付きお勧め4製品レビュー



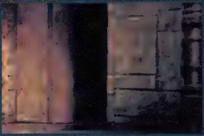
ソニー

GDM-F400

アパチャーグリル管の本家、ソニーの平面ブラウン管FDトリニトロンを搭載している。AGピッチは0.22mmと小さく、1600×1200ドットの解像度で使ってもアイコンの文字がはっきりと認識でき、ゲームにおいても細かく描写されたグラフィックを堪能できる。輝度が非常に高く、まぶしいくらいであるが、デフォルト設定ではコントラストが高すぎて、暗部の描写が犠牲になってしまっている。そのため、暗い建物の中を走るシーンなどでは、暗くなり過ぎてしまい、壁面のテクスチャーも判別ができないこともあるが、ブライトネスを上げることで対処できる。また、通常暗いシーンでは、管面への映り込みが気になるものだが、本機は極めて優秀だ。管面がほとんど平面であるため、映り込みが少ない上に、映り込んだとしてもまったく気にならない。気になった点は、電源投入後数分間は輝度が安定せず、ちらつくことだが、リフレッシュレートは85Hzを確保でき、ゲームパフォーマンスもじゅうぶんだ。

サイズ(ブラウン管):19インチ(FDトリニトロン)
最大解像度(垂直周波数):1800×1440ドット(75Hz)
AGピッチ:0.22mm
水平走査周波数:30～107kHz
垂直走査周波数:40～160Hz
価格:17万8,000円(実売価格:14万8,000円程度)
問い合わせ先:03-5448-3311(お客様ご相談センター)
URL:http://www.sony.co.jp/

QUAKE Ⅲ ARENA



シムシティ3000



デスクトップ(Windows 98)





東京特殊電線

CV821X

三菱電機製のダイヤモンドトロンNF管を搭載している。AGピッチは、中心部が0.25mm、周辺部が0.27mmで、1600×1200ドットを表示させるにはややスペックが低い。フォーカスはシャープで、アイコンの文字はくっきりしているものの、ややつぶれ気味である。精細なグラフィックもじゅうぶんな描画が期待できるだけに、ブラウン管の解像度不足が残念でならない。輝度、コントラスト共に非常に高く、明るく鮮やかな画面が特徴的だ。暗いシーンでも階調は豊かで、暗くなり過ぎることもなく、壁面のテクスチャーなども自然に表示されている。平面ブラウン管のため、映り込みは少ないが、管面の反射が大きいのが気になる。そのため、暗い画面の表示では明らかに不利である。リフレッシュレートは85Hzを確保でき、ゲームパフォーマンスへの影響を最小限に抑えられる。

サイズ(ブラウン管):19インチ(ダイヤモンドトロンNF)
最大解像度(垂直周波数):1600×1200ドット(85Hz)
AGピッチ:中心部0.25mm、周辺部0.27mm
水平走査周波数:30～107kHz
垂直走査周波数:50～180Hz
価格:14万8,000円(実売価格:9万9,800円程度)
問い合わせ先:03-5273-2022
URL:http://www.totoku.co.jp/dp/

QUAKE Ⅲ ARENA



シムシティ3000



デスクトップ(Windows 98)



DISPLAY ディスプレイ編



三菱電機

RD19NF

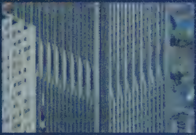
三菱電機が独自に開発したダイヤモンドトロンNF管を搭載している。AGピッチは中心部が0.25mm、周辺部が0.27mmで、1600×1200ドットの解像度を表示させるには能力が不足している。アイコンの文字は少々見づらいが、じゅうぶん実用に耐えるだろう。ち密なグラフィックはブラウン管の解像度不足が影響して、ややつぶれ気味だ。フォーカスはシャープで、にじみを感じさせないだけに、もったいない。輝度、コントラスト共にじゅうぶんであるが、全体的に少々眠い画像だ。暗部の描写が若干浮き気味で、奥行き感を損ねている。ブライトネスを下げることである程度改善できるが、全体的に暗くなってしまうため、鮮やかさが不足する。映り込みは少ないが、管面の反射が大きく、映り込んだものがはっきりと見えてしまうため、暗いシーンでは不利である。リフレッシュレートは75Hz止まりで、やや物足りない。

サイズ(ブラウン管):19インチ(ダイヤモンドトロンNF)
最大解像度(垂直周波数):1600×1200ドット(75Hz)
AGピッチ:中心部0.25mm、周辺部0.27mm
水平走査周波数:30～95kHz
垂直走査周波数:50～152Hz
価格:15万8,000円(実売価格:9万7,800円程度)
問い合わせ先:03-5573-3570
URL:http://www.melco.co.jp/service/periphe/

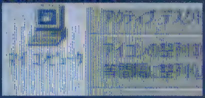
QUAKE III ARENA



シムシティ3000



デスクトップ(Windows 98)





ナナオ

FlexScan E67T

ソニーのトリニトロン管を採用している。AGピッチは中心部が0.25mm、周辺部が0.27mmで、1600×1200ドットの解像度を表示させるには、少々苦しい。フォーカスが甘く、アイコンの文字はくっきりとしないが、ジャギーが目立つことはない。むしろ見やすいと感じる方もいるかもしれない。ゲームシーンの描写はそつなくこなし、ソフトな描写であることがブラウン管の解像度不足を隠しているものの、ち密に描き込まれたグラフィックはやはり苦手だ。輝度はやや低めであるが、コントラストはじゅうぶんだ。明るい場面から暗い場面まで、問題なく描写できる。平面ブラウン管でないため、映り込みは多いが、暗いシーンでも気になることはない。"SuperErgoCort"と呼ばれる反射防止処理が優れているためであろう。リフレッシュレートは75Hzまでの対応となっており、少々物足りない。

サイズ(ブラウン管):19インチ(トリニトロン)
最大解像度(垂直周波数):1600×1200ドット(75Hz)
AGピッチ:中心部0.25mm、周辺部0.27mm
水平走査周波数:30～96kHz
垂直走査周波数:50～160Hz
価格:9万9,800円(実売価格:8万9,800円程度)
問い合わせ先:076-277-3977
URL:http://www.nanao.co.jp/

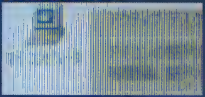
QUAKE III ARENA



シムシティ3000



デスクトップ(Windows 98)



4製品を比較してみて

最もお勧めしたいのがソニーのGDM-F400で、ブラウン管の基本スペックが高く、高解像度対応という点では群を抜いている。東京特殊電線のCV821Xは発色が良く、鮮やかな描画が印象的であるが、解像度不足のため次点としたい。三菱電機のRD19NFはそつがなく平均点。ナナオのE67Tは製品化時期が最も古いため、基本性能でやや見劣りした。

ディスプレイは、すべての調整項目をリセットして評価した。「QUAKE III ARENA」とデスクトップは1600×1200ドット、シムシティ3000は1280×1024ドットで、リフレッシュレートはいずれも75Hzに設定した。GDM-F400とCV821Xは85Hzでも試したが、画質に大きな変化は見られなかった。なお、ここに掲載した画面は、SPECTRA 5400 PEとSSH Type-B、BB75を組み合わせて表示させたものである。

特集3　ネットワークゲームに最適化した

Play Online式インフラ環境選択術

ネットワークゲームをより快適に楽しむ。そのためには、CPUやビデオカードなど、マシンのハイスペック化に注力することも必要だが、インフラ環境の強化も非常に効果的である。今回は、高速なインフラ環境を構築するために、通信関連機器とプロバイダーという二つの方向から改善していく方法を紹介する。ダイアルアップルーターの活用法と購入ガイド、テストプレイで実証したプロバイダー選びの指針など、あくまでネットワークゲーマーの視点から検証してみた。快適なゲームプレイを追求したい人には、この特集は見逃せない。　文　角田一美

ネットワークゲーマーに推奨するルーターの便利で快適な使い方

ダイアルアップルーターへの関心が高まってきている。設定の簡略化と低価格化が進んだこともあり、個人ユーザーも使いやすくなってきた。ここでは、NetVehicle-H30を例に、ターミナルアダプターにはない魅力的な機能とネットワークゲームのプレイに役立つ活用法について紹介していこう。

ゲームサーバー接続に見るダイアルアップルーターとTAの違い

ダイアルアップルーター（以下、DUR）が、ターミナルアダプター（以下、TA）より優れている点はいくつか挙げられる。①インターネットへの接続時間が短い、②ブラウザーや電子メールソフトを開くだけで、パスワード入力の必要もなく専用線のようにつながる、③複数のパソコンからインターネットに接続できる、などがその例だ。ここでは、さらに焦点を絞り、ゲームサーバーへの接続という観点から、両者の違いについて見ていこう。

DURは、LAN接続しているパソコンに対してDHCP（Dynamic Host Configuration Protocol）機能を使って動的にIPアドレスを割り当てる。さらに、プロバイダー接続時に割り当てられる一つのグローバルアドレスを、複数のパソコンに割り振るIPマスカレード（マルチNAT）というアドレス変換機能が動作する。この複数のパソコンからのインターネット接続機能の有無が、DURとTAの決定的な違いだ。ただし、このDURの大きなアドバンテージが、逆に一部のゲームサーバーへのアクセス時には問題となる。

一部のネットワークゲームのサーバーは、ユーザー側のパソコンが固定的にIPアドレスを持っていることを要求するため、NAT（Network Address Translator）やIPマスカレードを使っている場合、サーバーに接続できないことがある。1台のパソコンからのダイヤルアップ接続を前提としたTAでは、こうした問題は発生しない。そこで、このDUR固有の問題点をクリアするために、各社はオンラインマルチメディアアプリケーションに対応するいくつかの新しい機能をフィーチャーしつつある。それが、TA機能の分離、静的IPマスカレード、マルチTA機能などである。

知っておきたい基礎知識

ネットワークゲームへの対応は機種ごとに異なる

現在、ゲームサーバーに限ってみれば、NATやIPマスカレードが動作する環境でアクセスできないケースはほとんどない。「QUAKE Ⅱ」や「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）などは、DURのほとんどの現行機種で問題なくプレイできる。

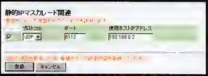
しかし、中にはDURとの相性の悪いゲームサ

■DUR、TA、モデムの通信比較

	DUR(64k)	TA(64k)	モデム(56k)	備考
ダイヤルアップから接続までの時間	8.5秒	11.2秒	52.6秒	3回の平均時間
PING平均値（HALF-LIFEパブリックサイト[アメリカ]）	168ms	195ms	286ms	10回の平均値
PING平均値（HALF-LIFEパブリックサイト[シンガポール]）	197ms	257ms	528ms	10回の平均値

注：使用したプロバイダーはSo-net。計測時間帯は平日夜7時前後

ルーターのダイヤルアップから接続までの時間は、モデムの約6分の1、TAの約7割程度と短い。ゲームサーバーへのPING値を見ても、モデムやTAと比較してかなり良好な数値が出ている

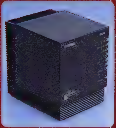


battle.netでDIABLOをプレイするために、オプション設定が必要なDURは多い。画面はRTA50iの設定例。「静的マスカレード関連」で「プロトコル」をUDPに、「ポート」に6112を設定し、「使用ホストIPアドレス」欄には自分のマシンのIPアドレスを入力する。RTA50iの場合、さらに専用ユーティリティを使用して、NATのグローバルアドレスをセットする必要がある

お勧めのダイアルアップルーター厳選6機種

NET VOLANTE RTA50i

ヤマハ



価格：4万9,800円
問い合わせ先：0120-808384
DSU：内蔵
アナログポート：3
LANポート：3
TA機能：○
マルチルーティング：×
テレホーダイ対応：○
URL：http://NetVolante.rop.yamaha.co.jp/

小型サイズながら、高い拡張性を有した機種。RAS（Remote Access Server）機能、PIAFS対応、メール着信通知などひととおりのトレンドとなる機能は押さえている。ネットワークゲームへの対応は標準的なもので、DIABLOなどは「静的IPマスカレード」による設定が必要となる。代表的なネットワークゲームをプレイするための設定例が、同社ホームページに詳しく掲載されている。

MN128-SOHO SL11

NTT-ME

低価格DURの代表機種にふさわしく、機能は充実している。SOHOなどビジネス利用に最適化され、VPNへの対応やRASL機能などが使いやすい。NTTグループの製品らしくiナンバーなどINS64の新サービスへの対応は早い。「静的IPマスカレード」を搭載するなど、ネットワークゲームへの対応は標準的なものだ。



価格：4万9,800円
問い合わせ先：0120-[illegible]
DSU：内蔵
アナログポート：3
LANポート：4
TA機能：○
マルチルーティング：[illegible]
テレホーダイ対応：○
URL：http://www.ntt-me.co.jp/mn128/

MUCHO-E

古河電工



機能の充実度はトップクラス。DSUの切り離しも可能で、高い拡張性を持つ。また、擬似フレックスホンなどのアナログ機能はほぼ完全にフィーチャーしている。RAS機能、64kbpsのPIAFSへの対応なども問題ない。情報量が豊富な液晶ディスプレイ、ブラウザーによる設定機能など、使いやすさも申し分ない。

価格：[illegible]
問い合わせ先：03-[illegible]
DSU：内蔵
アナログポート：3
LANポート：4
TA機能：○
マルチルーティング：[illegible]
テレホーダイ対応：○
URL：[illegible]

ーバーも存在する。例えば、TCPやUDPポートを固定して利用するサーバーの代表である「DIABLO」は、DURによっては、NATやIPマスカレードが動作している状態ではサーバーにアクセスできないという問題が指摘されている。ただし、NetVehicleは、マルチNATの機能を拡張することによって、DIABLOのポートをクリアしている。

UDPのポート番号を固定して利用するアプリケーション（例えば、DIABLO）への対応として、最近各社製品がフィーチャーしているのが「静的NAT」または「静的IPマスカレード」と呼ばれる機能だ。これは、各ゲームで利用するプロトコルとポート番号の組み合わせを、各パソコンに対して固定的に割り当てる。現在、NetVehicleのほか、NTT-ME「MN128SOHO SL-11」やヤマハ「RTA50i」などが搭載している。

こうした、DURの機種ごとのネットワークゲーム対応状況については、各社のWebサイトなどで確認してほしい。

便利な使い方その1

同じゲームサーバーに複数の端末から同時アクセスする

複数のパソコンから同時にインターネットに接続できるというのは、DURのメリットである。となると、1台のDURに接続された複数のパソコンから異なるゲームサーバーにアクセスしたり、複数のパソコンが同時に同じゲームサーバーに参加したりできれば、TAに対するアドバンテージはさらに決定的なものとなる。前者の同時利用は問題ないが、気をつけたいのは後者だ。一つのDURを使って2台のパソコンから、同じゲームサーバーに同時にアクセスできるかどうかは、DURの機能によって決まる。実際、QUAKE Ⅱ やUOは同時接続可能だが、DIABLOは不可能という機種が多い。

NetVehicleは、NATの機能拡張によってDIABLO（Ver.1.07）でも複数同時接続が可能な数少ないルーターの一つである。ゲームソフト側のバージョンアップなどで複数端末からの同時接続ができなくなったり、NetVehicle側で未対応のゲームが新しくリリースされても、マルチTA機能を使うことで2台からの同時アクセスが可能となる。

便利な使い方その2

マルチルーティング機能やマルチTA機能を利用する

マルチルーティング機能

LAN上の複数のパソコンが、同時にそれぞれ別のプロバイダーに接続できる機能。IPアドレスで重複ユーザーのチェックを行っているサーバーに2台同時にアクセスしたい時には便利だ。

しかし、DHCPサーバー機能が働いていると、起動ごとにIPアドレスが変わるため、パソコンと接続先プロバイダーの関係を固定して利用することはできない。DHCP機能をオンにしたままで、利用パソコンを固定してのマルチルーティングを可能にしたのがNetVehicleにも搭載されている「DHCPスタティック機能」だ。これは、各パソコンのLANカードのMACアドレスに対して強制的にIPアドレスを割り当て、パソコンとIPアドレスの関係を固定する。

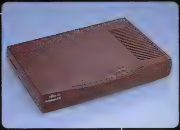
マルチTA機能

DURからの接続で不具合が起こるマルチメディアアプリケーションに対して、最もシンプルな解決法はプロトコルに依存しないTA接続だ。NetVehicleのマルチTA機能は、LAN接続された複数のパソコンから、ISDNの2本のBチャンネルを別々に利用して、同時に2回線のTA接続を実現するものである。さらに、この機能が優れているのは、1チャンネルをルーターに、もう1チャンネルをTAにといった使い方ができる点だ。この機能によって、DURはネットワークゲーム用途でも完全にTAを超えた。

NetVehicle-H30 富士通

DHCPスタティック機能など、ネットワークゲームに特化した機能を備えている注目機種。液晶パネルはなく、LEDのみのシンプルなステータス表示を採用。豊富なアナログ機能とPIAFS対応、マルチTA機能など標準的なものを備えている。設定はブラウザーから行い、課金状況やログなどメンテナンス情報もブラウザーで確認できる。

価格：5万9,800円
問い合わせ先：0120-89-4321
DSU：内蔵
アナログポート：2
LANポート：4
TA機能：○
マルチルーティング：○
テレホーダイ対応：○
URL：http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/Products/telcom/NV/



NetCruz TCD-NC601 テレコムデバイス

縦置型で液晶ディスプレイを持ち、各ポートをそれぞれ前面と背面に備えるユニークな機種。LANポートモジュールを交換することで、三つのLANポートが10/100BASE-TXに対応する。基本機能はすべて押さえており、ブラウザーからの設定も簡単で、初心者も使いやすい。対応ネットワークゲームの一覧は同社ホームページに掲載されている。

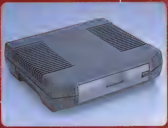
価格：6万8,800円
問い合わせ先：03-3403-5251
DSU：内蔵
アナログポート：3
LANポート：3
TA機能：○
マルチルーティング：×
テレホーダイ対応：○
URL：http://www.tcd.co.jp/seihin/Nc/index.html



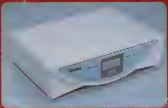
COMSTARZ ROUTER CMZ-RT-DS NEC

価格：4万9,800円
問い合わせ先：0120-498563
DSU：内蔵
アナログポート：4
LANポート：4
TA機能：[illegible]
マルチルーティング：○
テレホーダイ対応：○
URL：http://ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/

パーソナルユース用としては非常に充実している。ISDN付加サービスへの対応のほか、アナログ機能も万全だ。シリアルポートでDURに接続したマシンをLANへ接続できるほか、フロントスイッチによる自動接続／切断機能がユニーク。自動メール着信など利便性の高い機能もある。各ゲームサーバーへの対応は同社のホームページに掲載。



Aterm IR450/D NEC



価格：5万4,800円
問い合わせ先：0120-361138
DSU：内蔵
アナログポート：3
LANポート：4
TA機能：[illegible]
マルチルーティング：○
テレホーダイ対応：×
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/

ベースはTAであるが、DHCP機能を持つことでDURとして利用できる。最大の特徴は、USBポートを持つことと、そのUSBで接続したパソコンをLANに接続できること。ISDNの2本のBチャンネルを、それぞれTAとDURに分けて使うことができる。

テストプレイで分かった ネットワークゲームに最適なプロバイダー

DURを購入したら、プロバイダーをもう一度検討してみよう。DURを使うと専用線感覚でインターネットに接続できるため、使用時間もつい長くなりがちだ。多くの仲間とマルチプレイを楽しむために、プレイヤーは必然的に混雑時間帯にアクセスすることにもなる。ネットワークゲーマーにとって、快適なプロバイダー選びは重要である。

ゲームに適したプロバイダー選択基準とは？

ネットワークゲームに適したプロバイダーを選択する場合、基本的な判断基準は“料金”と“速度”である。要するに「速くて安い」プロバイダーを選べば良い。

プロバイダーの課金形態はさまざまである。単純に料金の安さを求めるのならば、月額（年額）固定料金のプロバイダーを選べばよいが、速度の問題が絡むと選択は難しい。料金の安いプロバイダーほど遅いという見方もあるからだ。

通信速度は、基本的にはそのプロバイダーが利用するバックボーン回線の容量と利用者の数で決まる。つまり、通信トラフィックである。バックボーンの回線は太いに越したことはないが、利用者が多ければ、1ユーザー当たりの回線容量は制限され、スループットの速度は落ちる。

また、ネットワークゲームに関して言えば、そのゲームサーバーがある場所（国）までのバックボーンの状況が関連してくる。例えば、国内は大容量回線を使っていても、アメリカ向けの回線は細いという場合など、ボトルネックが生じてアメリカまでの通信速度は落ちてしまう。

プロバイダーの通信事業者区分とは？

プロバイダーは、第一種通信事業者、特別第二種通信事業者、一般第二種通信事業者の三つに分けられる。

第一種電気通信事業者：「自ら回線設備を設置して電気通信サービスを提供する事業者」のこと。NTTなど通信インフラを自分で持っている事業者である。

第二種電気通信事業者：第一種電気通信事業者から回線を借りて、電気通信サービスを提供する事業者。「特別」と「一般」があり、規模の大きい事業者が特別で、規模が小さい事業者が一般と考えればよい。

こうした定義を見る限り、第一種、特別第二種、一般第二種の順で、より太いバックボーン回線を有していると予想される。しかし、どの程度の回線容量に対してどれだけのユーザーを割り当てるかというトラフィックに対するポリシーの問題が入ると、バックボーン回線の容量と速度の関係について、一概には言えなくなる。つまり、第二種通信事業者であっても、良心的なプロバイダーであれば、回線速度は速いわけだ。今回は、事業者区分にあまりこだわらずにプロバイダー8社をピックアップし、ゲームサーバーへのアクセス状況と通信速度のテストを行った。

最も確実な速度計測の方法を考察する

同じサーバーへ接続するとしても、プロバイダーが変われば通信経路は異なる。例えば、アメリカにあるサーバーまでどれだけの中継サーバーを経由するかは、通信速度を判断する基準の一つだ。目的とするサーバーまでの間に中継サーバーが少なく、ネットワーク上の距離が短いプロバイダーを探すのも一つの手段である。これはtracerouteと呼ばれるコマンドで調べることができる。

ただし、特定のプロバイダーで、特定のアクセスポイントに接続しているからといって、いつも同じ経路で目的のサーバーへ行くとは限らない。時間帯などによって中継点は変化するのだ。経路や混雑状況など、さまざまな通信条件の変化を前提とし、総合的にプロバイダーの通信速度を判断するとなると、最も確実なのはPING値（PING応答時間）の比較であろう。

そこで、今回はプロバイダーを変えながら、PINGコマンドで目的のゲームサーバーまでの応答時間を測ってみた。なお、各プロバイダーとも、東京23区内で最も新しく設置されたアクセスポイントに接続し、DNSの設定はプロバイダーごとの指示に従った。

PING値による速度計測結果

まず、最も混雑が予想される週末のテレホーダイタイムに、「HALF-LIFE」のパブリックサーバー2カ所に対してPINGを打った。サーバーの所在地は、アメリカとシンガポールである。計測した時間帯は、金曜日の夜から土曜日の朝にかけて、午後11:00～11:30、午前2:00～2:30、午前4:30～5:00と三つの時間帯である。

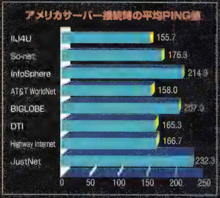
テスト結果を見ると、各プロバイダーのトラフィックの特徴が分かる。平均して最も良好なPING値を出しているのは、圧倒的なバックボーンと優れたトラフィック管理で知られるIIJ4Uだ。DTIとHighway Internetは、共に国内接続回線における良心的なトラフィック管理によって、良いPING値を出している。AT&T WorldNetは、

■HALF-LIFEサーバー接続時のPING値推移

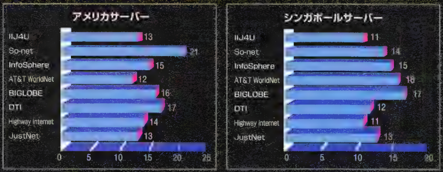
アメリカサーバー

プロバイダー	平均PING値	午後11:00～11:30	午前2:00～2:30	午前4:30～5:00
IIJ4U	155.7	154	157	156
So-net	176.3	185	180	164
InfoSphere	214.0	214	215	213
AT&T WorldNet	158.0	158	159	157
BIGLOBE	207.0	227	198	196
DTI	165.3	163	164	169
Highway Internet	166.7	166	166	168
JustNet	232.3	244	237	216

注：PING値は10回の平均、単位はms



■HALF-LIFEサーバーまでの中継サーバー数



大容量バックボーンを持つアメリカへのPING値が良いが、シンガポールへのPING値は最も悪い。優れた国内接続回線とNSPIXP2への大容量LAN回線を持つBIGLOBEも、アメリカに強く、シンガポールへのアクセスに弱い。エクスチェンジへの大容量LAN回線を持つInfoSphereや国内回線に強いJustNetなどは、逆にシンガポールへのアクセスが良好だった。

ところで、PINGテストで見落としてはいけないのが、パケットの消失数だ。PING値の平均は、ホストに送出して応答を返したパケットの数値だけで計算されている。単純に平均PING値が良くても、パケット消失数が大きいと、サーバーへのアクセスは遅くなる。今回はタイムアウトを10秒に設定し、PINGコマンドを10回送出した時のパケット消失率を記録したので参考にしてほしい。

テスト2
サーバーへのアクセス時間を計測

ゲームサーバーとの接続確立までの時間は、通信回線の状態を知る目安になる。そこで、「STARCRAFT」を使ってBattle.netへの接続が完了するまでの時間を、プロバイダー別に比較してみた。計測した時間帯は同じく週末のテレホーダイタイムである。

具体的には、DURを回線接続の状態にしておき、STARCRAFTを起動する。この状態で「Multiplayer」から「Battle.net」を選択した瞬間からログイン画面が表示されるまでと、表示されたログイン画面にパスワードを入力して「JNP-1」サーバーのチャット画面が表示されるまでの2種類の時間を計測した。

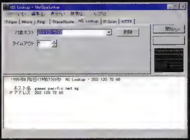
Battle.netの場合、ログインするタイミングによってアクセスまでの時間にかなりのばらつきがある。実際、DTIでアクセスした時には、初回はタイムアウトで接続できず、2回目には数秒でログインできた。従って、今回のテスト結果はあくまで参考値として見てほしい。ただし、Highway Internetのようにテストを繰り返しても常に快適にアクセスできるプロバイダーもあった。

最適なプロバイダーを選ぶにはサーバーの所在地もポイントに

前述したとおり、インターネット接続環境の快適性は、基本的にはプロバイダーのバックボーン回線の容量と利用者の数で決まる。

今回のテスト結果を見ると、同じプロバイダーでも接続先となるゲームサーバーの所在地によって速度が異なる。これは、経路ごとに使われているバックボーンが異なるからだ。いつもログインするゲームサーバーが同じであれば、ゲームサーバーの所在地を目安に、その地域へのアクセスに強いプロバイダーを選択したい。例えば、いつもアメリカのサーバーにアクセスしている場合、アメリカへのバックボーンが太いIIJ4UやAT&T WorldNetが選択肢となるだろう。ゲームサーバーのIPアドレスから所在地が分からない場合は、nslookupで調べてみるといい。

そのほか、前述したHighway Internetを始め、InfoSphere、JustNetなどは、すべてのテストで比較的良い結果を出した。テスト結果の表を参考に、課金体系やアクセスポイントの状況などを見ながら、自分に合ったプロバイダーを探してほしい。



nslookupはフリーウエアを使えば簡単に実行できる。画面は「NetSpelunker」(http://www.asahi-net.or.jp/~fm4j-kbys/から入手)で実行した例。調べたいサーバーのIPアドレスを入力し、「開始」をクリックすると、ドメイン名が表示される。ドメイン名の末尾(この例ではsg=シンガポール)から国名を知ることができる

■HALF-LIFEサーバーアクセス時のパケット消失数比較

プロバイダー	パケット消失率	午後11:00〜11:30		午前2:00〜2:30		午前4:30〜5:00	
		アメリカ	シンガポール	アメリカ	シンガポール	アメリカ	シンガポール
IIJ4U	0.0	0	0	0	0	0	0
So-net	6.7	0	0	20	10	0	10
InfoSphere	0.0	0	0	0	0	0	0
AT&T WorldNet	0.0	0	0	0	0	0	0
BIGLOBE	6.7	40	0	0	0	0	0
DTI	0.0	0	0	0	0	0	0
Highway Internet	1.7	0	10	0	0	0	0
JustNet	10.0	0	0	30	0	30	0

注：パケット消失率の単位は%

■battle.netへのアクセス時間

プロバイダー	最長	最短	最長	最短
IIJ4U	53	40	95	5
So-net	55	40	40	10
InfoSphere	65	33	15	7
AT&T WorldNet	65	7	33	15
BIGLOBE	38	8	タイムアウト	67
DTI	15	3	タイムアウト	10
Highway Internet	30	15	17	5
JustNet	35	28	18	5

（左2列）アクセスを開始してからログイン画面が表示されるまで(秒)
（右2列）パスワード入力が終わってからチャット画面が表示されるまで(秒)

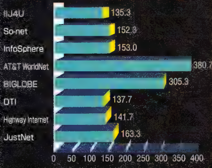
注：5回計測した中での最長／最短時間を計測。約2分30秒でタイムアウトとした。接続先はStarCraft JPN-1チャンネルで、時間帯は週末のテレホーダイタイムの午後11:00〜午前1:00までとする

シンガポールサーバー

プロバイダー	平均PING値	午後11:00〜11:30	午前2:00〜2:30	午前4.30〜5:00
IIJ4U	135.3	147	128	131
So-net	152.3	160	170	127
InfoSphere	153.0	174	145	140
AT&T WorldNet	380.7	379	379	384
BIGLOBE	305.3	319	297	300
DTI	137.7	151	132	130
Highway Internet	141.7	151	138	136
JustNet	163.3	193	167	130

注：PING値は10回の平均、単位はms

シンガポール接続時の平均PING値



■各プロバイダーの料金体系

	月額の料金体系	従量課金	15時間	30時間	50時間	備考
IIJ4U	10時間まで900円	5円／分	3,400円	4,900円	4,900円	上限4,900円
So-net	3時間まで1,000円 15時間まで2,000円 150時間まで3,000円 固定5,000円	10円／3分	2,000円	3,000円	3,000円	—
InfoSphere	3時間まで700円 15時間まで2,000円 40時間まで4,000円	5円／分	2,000円	4,000円	7,000円	月額固定1,750円のサービスが東京03地域のみで実施。今後順次拡大予定
AT&T WorldNet	固定2,000円	—	2,000円	2,000円	2,000円	—
BIGLOBE	150時間まで3,000円 15時間まで2,000円 5時間まで1,000円	10円／分	2,000円	3,000円	3,000円	—
DTI	5時間まで1,500円	10円／分	3,500円	3,500円	3,500円	年間3万4,000円 上限3,500円
Highway Internet	固定2,000円（64k） 固定3,500円（128k）	—	2,000円	2,000円	2,000円	各時間の金額は64kの場合
JustNet	15時間まで2,000円 35時間まで3,500円	6円／分	2,000円	3,500円	8,900円	よく使う時間帯にあわせて選択できる固定料金制のサービスあり

注：15／30／50時間の値は、各時間使用した場合の金額を割り出したもの。月額契約の場合で最も安い金額を示している

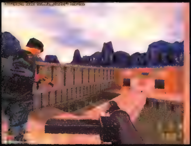
プロバイダーの優劣はゲームに影響を与えるか マルチプレイフィール徹底比較

前のページでのテストで、比較的優秀な結果が出たプロバイダー3社について、実際にマルチプレイを行った体感レポートをお届けする。さまざまな結果が出たが、比較するために、結果が良くなかったプロバイダーでも試してみたので、参考にしてほしい。テストした時間は、もちろんテレホーダイタイムだ。

パフォーマンスに明らかな差が出た HALF-LIFE

今回、PING値計測テストに使用した、シンガポールにあるHALF-LIFEのパブリックサーバーにログインして「TEAM FORTRESS CLASSIC」の対戦に参加した。テストで良好なPING値を出したIIJ4U、DTI、Highway Internetの3社でログインしてみたが、テレホーダイタイムの最も混雑する時間帯(午後11時〜午前1時の間)にもかかわらず、3社ともサーバーへのログイン、ゲームプレイ共にストレスなく、快適に対戦を楽しむことができた。

逆に、回線速度の遅いプロバイダーでも対戦も試みた。こちらは、同じサーバーにアクセスしているにもかかわらず、サーバーにアクセスしてゲーム画面が表示されるまでの時間がかなり長く感じられた。ゲームに参加してからはそれほどストレスは感じなかったが、フレームがかなり落ちているのが見て分かる。弾の飛ぶ速度が遅いために、空中に線が引かれたように見えてしまうこともあった。また、サーバーにログインした後、コンソール画面が消えるのに時間がかかるため、マップに入ってから画面が数秒間隠れてしまうこともあった。



QUAKE Ⅱと同様、数多くのパブリックサーバーが乱立しているHALF-LIFE。サーバーによって回線速度にかなり差がある。ログインできないことも多いため、PING値を参考にサーバーを選びたい。今回使用したシンガポールのサーバーは、テレホーダイ時間帯でも比較的快適にプレイすることができた

プレイ自体に回線の影響が感じられない STARCRAFT

今回のテストでも分かったことだが、Battle.netはサーバーに入るまでかなりの忍耐を要する。「Multiplayer」で「Battle.net」を選択してから約1分、パスワードを入力してからさらに1分も待たされ、プロバイダーの選択を間違えたかと思ってしまうほどだ。IIJ4U、DTI、Highway Internetなどの優良プロバイダーでも、テレホーダイタイムにはこの程度の時間がかかってしまう。一度サーバーにログインしてしまえば問題はない。しかし、タイミングが悪くログインに失敗、再び入ろうとした時に「5分待ってからログインせよ」というメッセージが出たりする。これでは、ゲーム開始前から非常にストレスがたまる。

遅いプロバイダーでもプレイしてみたが、ゲームが開始してしまえば、プロバイダーによるスピードの違いはほとんど感じない。ただし、チャットルームからゲーム選択画面への移動時など、画面の切り替えに非常に時間を要する。



STARCRAFTはログインに時間のかかることが多かった。しかし、ゲームが始まってしまえば、どのプロバイダーを使用しても比較的スムーズに対戦プレイが楽しめる

回線速度の違いが体感できる ULTIMA ONLINE

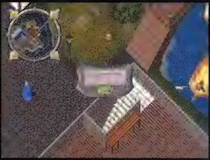
UOでは、国内サーバーの「HOKUTO」にログインした。IIJ4U、Highway Internetでは、快適に街中を散策できた。それでも、一つのアクションから次のアクションを起こすまでに、数秒間待つことが多い。この点は、いくらプロバイダーの通信環境が良くてもどうにもならないようだ。また、JustNet、DTIなどいくつかのプロバイダーでは、数十分間のプレイ中に回線が切れてしまうことがあった。

UOでは、自分のキャラクターが動く姿を第三者的に見ることができる。そのため、広い空間を走る場面などで、プロバイダーや時間帯による回線速度の違いをはっきりと体感することができた。快適な速度のケースと遅いケースとでは、体感では50%ほど移動時間に差がある。

また、回線速度の遅いプロバイダーからアクセスした場合、目の前にいたキャラクターに話しかけようとしたら、ラグのせいでその人物が一瞬のうちにかけ離れた場所に移っていたりと、不自然な状況に陥ってしまうこともある。



回線速度の違いが明白に感じられたUO。マップ上を画面いっぱいに移動している時など、回線状態が悪いとタイムラグを感じる



ゲーム中、身動きがとれなくなったと思ったら、回線が切れたことを告げるメッセージが表示された。混雑する時間帯は回線状態が不安定になるため、落ち着いてプレイすることが困難だ

新兵器、火薬が多数登場 より激しく、より高度な戦闘が待っている

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

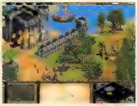
「Age of Empires」ファン待望の続編、「Age of Empires II：The Age of Kings」の発売がいよいよ近づいてきた。本誌では以前から数回にわたって最新情報を掲載してきているが、今回は英語版ベータ2に基づいてさらに詳しい情報とプレイした所感をお伝えしよう。ベータ版とはいえ、すでにその仕上がりは前作のファンを裏切らない出来栄えだ。　文／下村隆善、中島 渉

正常進化を果たしたAoE IIの注目ポイントは 時代進化に伴って実現された本格的な攻城戦だ

マイクロソフトから1997年秋に発売された「Age of Emipres」(以下、AoE)は、現在のリアルタイム戦略シミュレーションゲームを代表するタイトルの一つといっていい。1998年秋にアドオンの「The Rise of Rome」(以下、RoR)が登場したこともあるが、発売から2年近く経過した今もその人気は健在だ。このAoEに改良を加え、進化させた新作が「Age of Empires II：The Age of Kings」(以下、AoE II)である。

AoEシリーズはさまざまな文明を発展させていく壮大な歴史シミュレーションであり、今回はローマ帝国の興亡を主題に据えたRoRの後から始まる1000年間(紀元後500〜1500年)がテーマとなっている。これに従って、文明進化の区分もDark Age(暗黒時代)、Feudal Age(封建時代)、Castle Age(中世時代)、Imperial Age(帝政時代)の四つに変わり、前作にはないテクノロジーが多数ゲームに登場する。

例えば、ゲーム中盤以降のImperial Ageでは、Chemistry(化学)の研究によって火薬を使った多数の兵器が生産できるようになる。対する防衛施設も堅固で、門や砲撃塔などに加え、強力な間接攻撃能力を持つ城の建築までが可能となった。前作では剣や弓による戦闘を中心に投石機が使用されたが、本作ではさらにキャノン砲や鉄砲部隊、攻城戦兵器類がこれに加わり、画面狭しと激しい戦いを繰り広げるのだ。



本作の大きな特徴である攻城戦、城を通常のユニットで陥落させることは非常に難しい。そのため城攻め専用のユニットが多数登場する

Ram



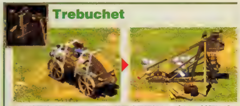
破城つちと訳せばよいだろうか。対建物専用のユニットで、すさまじい破壊力を持つが、無防備で移動速度が非常に遅い

Bombard Cannon



可搬式のキャノン砲。射程、威力ともに優れ、小回りが利くことから使い勝手が良い。もちろん前作でおなじみの投石機も登場する

Trebuchet



攻城戦最終兵器といえる移動・設置式長距離カタパルト。射程はゲーム中最長を誇り、移動や修理までが可能な強力兵器だ

前作を上回る究極の8ビットグラフィックと より特徴が際立った13の文明

グラフィック面でも大きな改良が見られる。ポイントは、人間と建物のサイズ比が見直され、より適切な描写となったことだ。村人の細かなしぐさをはじめとした豊かなアニメーションとあいまって、一段とリアルさが増している。前作同様の8ビットカラー(256色)にも関わらず、描き込まれたオブジェクトは職人芸と呼ぶにふさわしいクオリティーだ。



前作を知る人ならば、建物の大きさが修正されてリアルになったことがすぐに分かるだろう。回転する風車など、建物のアニメーションも加えられ、人々の営みがより生き生きと描き出されている

登場する文明は前作が12だったのに対し(RoRを含めると16)、AoE IIでは13が用意されいている(表1)。ヨーロッパ系、イスラム系、アジア系などのように分類されてグラフィックがそれぞれ描き起こされている点や、選んだ文明によって異なる特性を持つ点は前作とまったく同じだ。今回はこれに加え、JapaneseではSamurai、PersiansならばWar Elephant(軍用像)といった具合に、各文明にユニークユニットが一つずつ用意されている点が大きな特徴である。

上記以外にも、前作以上に柔軟な経済システムや各種のラッシュ対策、初級者から上級者まで快適にプレイできるインターフェースなど、改良点は多岐にわたる。次ページ以降では、各文明の特徴や、前作との相違点をより具体的に見ていこう。

表1 AoE IIに登場する13の文明

Britons	Mongols
Byzantines	Persians
Celts	Saracens
Chinese	Teutons
Franks	Turks
Goths	Vikings
Japanese	

※開発中のバージョンのため、グラフィック、データに変更がある可能性があります。

登場する13文明の特徴と戦略 パーフェ

AoE IIの特徴として、文明ごとの個性付けがよりはっきりしたことが挙げられる。従来どおり、ユニットの性能やコストに修正が加えられるほか、その文明独自のユニット（ユニークユニット）が登場。これによってその文明にしかできない戦略も生まれてくるのだ。ここでは英語版ベータ2時点での各文明の特徴とユニークユニットを紹介しよう。

Britons（ブリティッシュ）

ユニークユニット **Longbowman**



- Archery Rangeの生産スピード+20%
- 町の中心のコスト−50%
- 射手の射程+1（Castle Age）／+1（Imperial Age）
- 羊の採取スピード+25%

射手のユニットに対して有利なボーナスが多い。AoEでのアッシリアやミノアのように、アーチャーラッシュを序盤に行う戦法が有効だ。時代を進めるにつれて、射手の射程が広くなるので、自陣地に近づけさせないようにしよう。また、町の中心の費用が安いことを利用して、簡易Castleとするのも一つの手だ。

Celts（ケルト）

ユニークユニット **Word Raider**



- Siege Workshopの生産スピード+20%
- 歩兵の移動スピード+15%
- 木こりの採取スピード+15%
- Siege系の攻撃スピード+20%
- 視界内の羊はほかの文明に取られない

歩兵の移動スピードが速いCeltsは、AoE時代のギリシアと同様の戦法を取ることができる。機動力を生かし、敵をかく乱させつつ、Siegeの大量生産を行っていく。さらに、Siegeの移動スピードにもボーナスがあるため、ユニットの操作に長けたプレイヤーであれば、かなり強い国となるのではないだろうか。

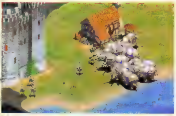
Franks（フランク）

ユニークユニット **Throwing Axeman**

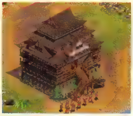


- 騎兵はCamel／Pikemanに対して防御力+2
- Castleのコスト−25%
- KnightのHP+20%
- 畑のアップグレードコストが0（Millは必要）

Franksの特徴は、畑の開発が不要ということだろう。AoEでのシュメールのように、畑での生産量が多いので、非常に長持ちする。これによって、早めに時代を進化させ、Knightの生産に移るのがよい。また、Castleは攻守バランスのとれた建物なので、大量に建設すれば相手は困ること必至だ。



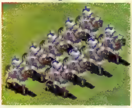
PersiansのWar ElephantとGothsのHuskarlとの激突。特徴的なユニークユニット同士の戦いは、まさに文明間の戦争を感じさせる



建物も文明ごとに違うグラフィックが用意されている。JapaneseのCastleもまさに日本の古城そのもののたたずまいだ

Byzantines（ビザンチン）

ユニークユニット **Cataphract**

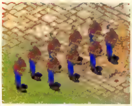


- Monkの回復スピード3倍
- 建物のHP+50%
- Camel、Skirmisherのコスト−25%
- Pikemanのコスト−25%
- Fire Shipの攻撃力+20%
- Imperial Ageのアップグレードコスト−33%

建物のHPが50%増と強固な守りを誇るByzantinesは、自軍の消耗を押さえつつじわじわと攻め入っていく戦法が有効だ。これにはMonkの驚異的な回復スピードが欠かせない。序盤には、比較的生産コストの安いユニットがさらに少ない資源で生産できるため、このようなユニットを大量生産してラッシュをかけるのもいいだろう。

Chinese（中国）

ユニークユニット **Chu Ko Nu**



- 畑の生産量+25%
- 初期配置の町の人+3人、食料−150
- テクノロジーの開発コスト
  - −10%（Feudal Age）／
  - −15%（Castle Age）／
  - −20%（Imperial Age）
- 町の中心により人口+10
- Demolition ShipのHP+50%

珍しいことに、初期配置ユニットにボーナスが付いている文明だ。初期人数が多い＝生産能力が高いということになるので、序盤から周囲に差を付けることが可能である。中盤以降からも、テクノロジーの開発費を抑えることができ、これで浮いた資源をユニット生産にまわし、大部隊を編成することができるだろう。

Goths（ゴート）

ユニークユニット **Huskarl**



- Barrackの生産スピード+20%
- 歩兵のコスト−10%（Feudal Age）／
  - −20%（Castle Age）／
  - −30%（Imperial Age）
- 歩兵の建物に対する攻撃力
  - +1（Feudal Age）／
  - +2（Castle Age）／
  - +3（Imperial Age）
- 猪に対する攻撃力+5

歩兵に特化したボーナスがふんだんに盛り込まれているGothsの戦略は、やはり歩兵を大量に生産して数で圧倒するのが有効だ。序盤からこまごまと歩兵を生産して、それを敵国に送り込みつつ、時代を進化させる。後半になればなるほどGothsはつらくなっていくので、早期に決着をつけるのがいいだろう。

クトガイド

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

Japanese
（日本）

ユニークユニット
Samurai

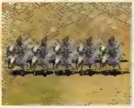


ガレー船の視界+50%
Fishing Shipsの採取スピード+20%／
HP2倍／防御力+2
Fish Trap、畑のコスト−50%
歩兵の攻撃スピード+25%

Japaneseは島国ということもあり、AoE Ⅱでは船ユニットにボーナスが加えられている。しかし、攻撃に対してのボーナスはほとんどなく、海洋が少ないマップではあまり使用されない国となってしまうかもしれない。唯一の救いは、歩兵の攻撃スピードが速いということだ。序盤で決着をつけてしまったほうがよいだろう。

Mongols
（モンゴル）

ユニークユニット
Mangudai



Scout Cavalry、
Light Cavalryの視界+2
Cavalry Archerの攻撃スピード+20%
Light CavalryのHP+30%
狩人の採取スピード+50%

Mongolsはイメージどおり、騎馬隊をメインにした戦略が有効だ。足がもともと速いユニットにボーナスが付いているので、索敵を行うときだけでなく、Siegeに対しても脅威となる。狩りに対するボーナスもあるので、序盤で食料確保をしっかりやっておけば、有利に展開できるだろう。

Persians
（ペルシャ）

ユニークユニット
War Elephant



Knightは射手に対して攻撃力+2
初期資源のボーナス 食料と木に+75
町の中心と港の開発、生産速度
+10%(Feudal Age)／
+15%(Castle Age)／
+20%(Imperial Age)
町の中心と港のHP2倍

Persiansも初期資源にボーナスが加えられている文明である。序盤でのアドバンテージは、上級者同士の対戦になるほどその差を埋めることが難しいため、スピード進化が効果的だ。また、町の中心の開発速度とHPが多いことを利用して、中盤あたりから複数の町の中心を建てるのもよいだろう。さらに、範囲攻撃が可能なユニットである軍用象が唯一使用できる文明なので、攻撃力も申し分ない。

Saracens
（サラセン）

ユニークユニット
Mameluke



Marketの関税5%
Transport ShipsのHP2倍／運搬量2倍
ガレー船の攻撃スピード+20%
Foot Archerは建物に対して攻撃力+1
Cavalry Archerは建物に対して攻撃力+3

商業系のボーナスが付与され、特に通常は30%課せられる関税が5%に抑えられている点が特徴的だ。Marketでの売買を活用することで、資源を有効利用したり、逆に不足している資源を補える粘り強さを戦略に組み込んでいける。特に、金や石が不足する中盤以降で、その効果が発揮されることだろう。

Teutons
（ゲルマン）

ユニークユニット
Teutonic Knight



全ユニットの転向に対する抵抗力2倍
Monkの回復量2倍
塔の弓矢の本数+3本(Feudal Age)／
+2本(Castle Age)／
+1本(Imperial Age)
畑のコスト−33%
町の中心の攻撃力+2／射程+5

唯一、塔に対してのボーナスが付与されているTeutonsは、序盤で兵力差を付けるのが難しいため、防御をメインにした戦略をとらなければならない。塔の攻撃力は素晴らしいのだが、マップ上にある石の総量が少なめなので、ところかまわず塔を建てることはできない。また、転向に対する抵抗も強い上、Monkの回復量が通常の2倍もあるので、Monkを中心に据えた戦略をたてて攻め込むと良いだろう。

Turks
（トルコ）

ユニークユニット
Janissary



砲撃ユニットの生産速度+20%
Bombard Cannonの攻撃スピード+25%
Bombard系、Cannon系ユニットのHP+
50%／開発コスト−50%
金の採掘スピード+15%
Chemistryの開発コストが不要
Light Cavalryの開発コストが不要

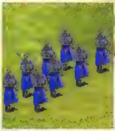
AoE ⅡではBombard系のユニットが追加されたが、Turksにはそれら新ユニットに対してのボーナスがある文明だ。しかし、これらのユニットは後半でしか生産できないために、うまく序盤を切り抜けられるかが勝負の分かれ目となるだろう。また、Bombard系のユニットを生産するには、莫大な金が必要となる。序盤で金を極力使わないようにする手腕が必要な、テクニカルな文明といえる。

Vikings
（バイキング）

ユニークユニット
Longboat



ユニークユニット
Berserk



Dockのコスト−33%
Shipのコスト−20%
歩兵のHP+10%(Feudal Age)／
+15%(Castle Age)／
+20%(Imperial Age)
Wheelbarrow、Hand Cartの開発コストが不要
町の中心が初期から生産可能

Vikingsは、Japaneseと同じく船系ユニットにボーナスが付与されているので、海洋の面積が広いマップでその真価が発揮される。また、町の中心がゲーム開始直後から建てることができるので、さまざまな戦略に応用が利くだろう。ほかにも、ユニークユニットが2種類用意されているのも特徴といえる。

どこがどう変わったのか？
AoE Ⅱの新要素と改良点

前作をやり込んだプレイヤーならば、具体的にどのような部分が変わったのか気になるところだろう。ここでは多岐にわたる新要素と改良点をリストアップし、重要なポイントについて解説していく。

主な新要素と改良点

- 食料獲得方法に魚を捕獲するためのトラップや、羊による牧畜が追加された
- 交易に改良が加えられ、Marketを建てることで資源の売買が可能となった
- 特定の建物内部にユニットを待避させることが可能となった
- 建物や木の背後にユニットがいる場合はハイライト表示されるようになった
- 複数のユニットの移動にはフォーメーションを組むようになった。また、フォーメーションを指定することも可能
- アドバンスドボタンの採用により、初級者向け／上級者向けの操作を切り替えられるようになった
- ヘルプとしてテクノロジーツリーが参照可能となった
- 百科事典機能が搭載された
- ショートカットキーのカスタマイズやオプション設定をユーザー別に保存できるようになった
- Arabia、Black Forest、Riverなど新しいタイプのマップが追加された
- マルチプレイ時の同盟設定やスピードなどを事前に固定できるようになった
- ゲームモードにRegisideが追加された
- マルチプレイでのゲームの保存とリプレイが可能となった

改良点①
ラッシュ対策が施され よりバランスの良くなったゲームシステム

前作ではユニットの種類だけラッシュ戦術があるとまで言われ、中でも序盤のラッシュであっさりゲームが終わってしまう点は大きな問題とされていた。その点をふまえ、今回はさまざまなラッシュ対策が施されている。

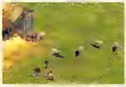
まず、村人などのユニットは、町の中心、ガードタワー、城といった建物の内部に避難することができる。これらの建物はユニットを内部に入れることで間接攻撃が可能となるため、無防備の町の中心しかない場合でもやすやすと全滅させられることはない（ガードタワーはユニットが入ることで攻撃力が増す）。

また、前作では序盤に攻撃を受けてしまい、木、食料、石、金の資源のうち、特定のものが不足するケースが多々あった。今回は市場で直接資源を売買できるようになったため、急場をしのぐことはじゅうぶん可能だ。加えて時代設定が変わったことで、ゲーム序盤のDark Ageから畑を作ることができるようになっている。この点も安定したゲーム展開につながっている。





従来の交易に加え、本作では資源を直接売買できる。木材、食料、石を金と換算する仕組みで、画面左下に表示されている数字がレートだ


新たに追加された羊はマップ上に点在していて、近寄ると自軍のユニットになって動かすことができる。ほかの動物を狩りにいく移動の手間を軽減してくれる

改良点②
快適さを追求したマルチプレイ 自動保存機能で通信トラブルに対処

マルチプレイにおいて最も注目したいのが、ゲームの自動保存機能だ。ネットワーク対戦では回線やホストのトラブルなどで、ゲームが途中で終了してしまうことがしばしばある。AoE Ⅱではトラブルによって中断されたゲームを、なんと再開できてしまうのだ。筆者の知る限り、このジャンルのゲームには今までなかった機能であり、マルチプレイを中心に遊ぶプレイヤーにとってこれほどありがたいものはないだろう。

マルチプレイは前作と同じく8人までが参加可能となっている。人数が多い場合は回線速度が問題となるが、AoE Ⅱではマシンパワーも必要であることは注意されたい。グラフィックの向上に伴って動作は重くなっているので、快適に遊ぶにはPentium Ⅱクラス以上のマシンが必要となるだろう。

なお、追加されたマルチプレイモード「Regiside」は、各文明に1体、Kingという強力なユニットが与えられ、これが倒されると負けというルールだ。今回のベータ版ではKingは登場するものの、バランス面において未完成という印象を受けた。遊びの幅を広げる新モードなだけに、その仕上がりを期待したい。

改良点③
上級者から初級者まで楽しめる 優れたインターフェース

マイクロソフトのゲームの多くは、初級者から上級者まで幅広いプレイヤーを満足させるための工夫がなされていることで定評がある。AoE Ⅱでは「アドバンスドボタン」を使用することで、簡易操作と詳細な操作を切り替えることができる。アドバンスドボタンがオフの状態では、ユニットへの命令は停止程度しかないが、オンにするとパトロールやガードといった細かな指示が可能となる。ここには停止に加え、攻撃をしないという命令も用意されており、味方もまきぞえにして爆撃してしまうことのあった投石機などの操作に大いに役立つだろう。

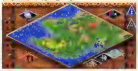
また、本作では複数のユニットの移動時にはフォーメーションを自動的に組むようになった。アドバンスドボタンは、この隊列と展開の仕方まで指示できる。

ゲーム周辺部分でも、テクノロジーツリーのオンラインヘルプや、入門用のキャンペーンとは別にチュートリアルが用意されるなど、前作以上に細かな配慮がなされている点も付記しておきたい。

通常モード



アドバンスドモード


アドバンスドモードへの移行は、ミニマップ内の「A」のボタンを押す。これによってミニマップ自体にも便利な機能が追加される。資源や戦闘ユニットのみを表示するフィルター機能、他プレイヤーにマップ上の特定の場所を伝えるシグナル機能などだ


アドバンストボタンを使用し、円形のフォーメーションを組んだ様子。AoE Ⅱでは一度に30以上のユニットを操作できるため、陣形や展開の仕方が重要となってくる


ヘルプに追加されたテクノロジーツリー。ユニットや建物のコストや性能、生産に必要な条件も詳細に表示される

Play Online

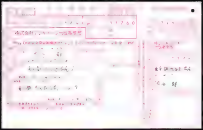
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く、年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、本誌に挿入された振替用紙を使用し、下記の口座に代金1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

郵便振替番号　00180-9-135646

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年8月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00180-9-135646

口座名　株式会社デジキューブ 出版事業部

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online ○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。





1999年9月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
　■HEAVY GEAR Ⅱ
　■ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス
　■KINGPIN:LIFE OF CRIME
　■DESCENT 3
●本当の音を追求する3D Sound Basics
●3大特別企画
　■STAR WARS All About Games
　■Welcome to UNREAL World
　■最新ゲームを支える驚愕テクノロジー

1999年8月号の主な内容

●ジャンル別E3スペシャルニュース
●パソコンゲーム高密度攻略
　■セガラリー 2
　■MECHWARRIOR 3
　■Midtown Madness
●ゲームパフォーマンスアップ3大ショック!
●テスト版から探るQUAKE Ⅲの可能性
●ULTIMAシリーズで進行中の㊙プロジェクト
●新連載「MASCHINEN KRIEGER」「ラスボスさんいらっしゃい!」「Norrathの街角から」ほか

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号～1999年6月号までのバックナンバーをご希望される方は、株式会社アクセラの販売部(電話:03-3404-8285)までお問い合わせください。なお、在庫冊数が非常に少なくなり、販売しているのは以下の号のみとなっております(その他の号は品切れです)。

1998年6月号の主な内容

[illegible]

1998年7月号の主な内容

[illegible]

1998年10月号の主な内容

[illegible]

1999年2月号の主な内容

[illegible]

1999年6月号の主な内容

[illegible]

[illegible]

ネットワークゲーマーのための電子メール翻訳ソフト

一体どこまで役立つか？

文／菅原有香

英語に自信がないプレイヤー必見 三つのソフトによる和訳対決

ネットワークゲームをプレイするにあたって、英文の電子メールを書きたいと思ったことはないだろうか？　例えば、ユーザーサポートに連絡したり、プレイヤー同士でメール交換したい時である。

そこで今回、市場に出まわっている翻訳ソフトや英文メール作成ソフトは、どこまでネットワークゲーマーの力になってくれるのかを試してみた。試用したのは、「英語 de め～る」「Mailpad for Windows」「ねっと de English」の3本である。あくまで「ゲーマーが使用するような文の英訳が思いどおりに作成できるか？」を主眼とし、ゲームマスターにゲームの不具合を問う事例を想定して、次のような文例を用意した。書き出し、結文を省略した文例だが、とりあえず読み進めてほしい。

日本語文例

現在、ゲームプレイについて問題を抱えています。先週ゲームにパッチが当たってから、キャラクターの動作がおかしくなりました。よくコネクションロストが起きたりもします。ビデオカードのドライバを変えたりしたのですが、いっこうに直りません。ラグもひどく、しょっちゅう固まります。ちなみに、通信環境はISDNの64kです。また、パーティープレイ時における経験値の割り振りもおかしいような気がします。マナの表示も変です。

では、3種のソフトを使って、この文例を英訳してみよう。ちなみに、筆者がこの文章を英文で書くとすれば、次のようにするつもりだ。

筆者の英文

I have some problems of gameplay now. Since the game was patched last week, my character moves got wrong. I often get connection lost. I changed a video card driver and did something for fixing, but it wouldn't got better. I have ISDN 64k connection. And, I feel Exp splitting of party play and mana indication are also wrong.

便利な機能を搭載した 電子メール翻訳ソフトの実力は？

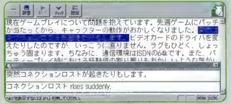
英語 de め～る

文章を選択し、ボタンを押すだけで自動で翻訳をしてくれるのは非常にありがたい。英語が苦手なユーザーには非常に助かる機能だ。これを使って逐一文章を訳していったところ、なかなか面白いメールが誕生した（文例1参照）。

「コネクションロスト」「しょっちゅう」「ラグ」「マナ」という口語表現とネットワークゲームで使われる表現が訳出できなかった。「パッチが当たる」という表現については、文字どおり「a patch hit」（パッチがぶつかる）と訳している。通常、プレイヤー間では、「パッチが当たった」という表現は単にpatchedなどと言われ、「コネクションロスト」もそれ自体が一つの単語となっている。これらを一般英訳ソフトに訳せというのは無理な話かもしれない。このソフトは辞書登録機能を備えており、自分好みの辞書を作ることができるので、ユーザー辞書を使えば、より良い文例が作成できるだろう。

文例1

I have a problem about game play currently. Movement of a character became funny since a patch hit a game last week. コネクションロスト rises well. I changed a driver of a video card, but am not recovered at all. しょっちゅう very gathers with ラグ. By the way, communication environment is 64k of ISDN. And the spirit that seems to be funny does an assignment of experience value in party play. Indication of マナ is strange, too.

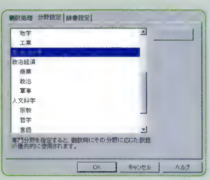


「英語 de め～る」で英文メールを作るには、文章を選択し、「翻訳」ボタンを押すだけでよい。Enterを押すと、自動で和文が英文に置換される

Mailpad for Windows

このソフトも翻訳機能が付いている。訳文ごとにいくつかの候補が表示されるので、修正が容易であることが強みだ。また、分野を選択することで最適な訳語を当ててくれる辞書機能が付属していることから、割と期待していた。結果は文例2のとおりである。

前述のソフトと同じ単語に引っかかっている。やはり、これらの単語は一般のソフトでは特殊な存在のようだ。日本語全般に見られる主語省略のせいで、かなり文章に取り違えが見られ、「ビデオカードのドライバを交換したのに、わたしは修理されていません」となっている。ただし、1文につき2、3の訳候補が表示されるのはありがたい。今回は、いちばんしっかりしていた文例を紹介した。



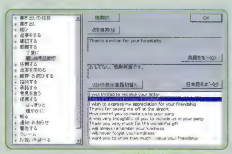
「Mailpad for Windows」にはジャンル別の辞書が用意されているため、文章の内容によって最適な訳語を選んでくれる。実際のお役立ち度は高い

文例2

I hold a problem about a current game play. After パッチ hits on a game last week, an action of a character got funny. Well a connection ロスト occurs also. Though I changed a driver of a video card, thus I am not mended. しょっちゅう ラグ also does, badly it becomes solid. By the way, a correspondence environment is 64 k of ISDN. And, a seem to funny mind does an allocation of a party play experience price at time also. Display of マナ also is odd.

ねっと de English

フォーマルなメール、ビジネスメールの例文が満載されたソフトで、そのまま使える例文がさまざまな事例に合わせて用意してある。ただし、それは詫び状や案内、注文など、一般的な社会生活向きのものばかりだ。



定型文例の種類と数は、ほかのソフトを上回る「ねっと de English」。翻訳機能がないため、文例にない文章を英訳するのはつらい

自動翻訳機能やユーザー辞書を作る機能はないので、ユーザーは単語集や文例から自分の書きたいものに近い英文をピックアップし、自分の頭で文章を組み立てて書くという、手作業に近い操作を求められる。定型文には強いものの、ネットワークゲーマー向きではないようだ。フレンドリーな文章の作成に役立つ文例や、「ラグ」「再起動」「パッチ」「マナ」と言った単語はなかった。従って、今回の文例に限っては作成できない。

英文作成支援ソフトの役割は、あくまで支援である。ユーザーがある程度の英文作成のノウハウを持っていることが必要条件だということが分かってもらえただろう。ソフトで作成した文章をそのまま送るのは、かなり無理がある。自分で英語を少し勉強し、その上でよりきちんとした英文電子メールを書くための手伝いをしてもらうという形が理想だろう。

Information

英語 de め～る
発売：株式会社ノヴァ
問い合わせ先：03-5287-7570
価格：2万9,800円

Mailpad for Windows
発売：エー・アイ・ロジック株式会社
問い合わせ先：03-3798-4838
価格：1万4,800円

ねっと de English
発売：株式会社アイフォー
問い合わせ先：03-5436-7850
価格：9,800円

国際好きゲーマー Don't miss this chance!

ベータテスター：THE CHOSEN

編集部が入手したベータテスター権を毎回プレゼントする新連載。当選すると、最新ゲームを発売前にプレイできるという、世界中でも数少ない"選ばれた者たち"だけの特権が得られる。今回募集するタイトルはフライトシミュレーター「FLANKER 2.0」だ。

FLANKER 2.0

FLANKER 2.0とは？

非常に評価が高かった前作「Su-27 FLANKER」を継承し、グラフィック、操作性共に期待のできる仕上がりを見せている。今回からはSu-27だけではなく、空母からの離着陸を可能にした折りたたみ式の両翼を保持するSu-33型機の使用が可能になった。敵として登場するのは、F-16、F-18、A-10、B-52などの戦闘機に加え、ZSUやT-80UD型タンクといったNATOやアメリカの主力とする近代兵器の数々だ。

テクスチャーのディテールは高く、戦艦や地上兵器なども繊細に描写されているほか、ゲージやメーター系統は実際に読むこともできるほどの精密さである。音響関係では、3Dのサウンドシステムに加えてドップラー効果も表現している。例を挙げると、低空飛行で敵のユニットの頭上を通過した途端に、そのユニットのエンジン音の音質も変わってくるのである。

ゲーム中どこでもセーブが可能というのは、フライトシミュレーターではあまりなかったシステムだ。製品版では、複数のミッションに50程度のマップになると予想され、OpenGLやDirect3Dモードでは1024×768ドットまでのレゾリューションをサポートする（詳しくはp.090～094を参照のこと）。





格闘能力では西側の最新鋭機よりも優れているSu-27シリーズ。実機を忠実にシミュレートしており、画面のようなエアロバティック飛行も可能



フライトシム愛好者必見の応募方法はこれだ！

このベータテストは、全世界で50名しか参加できない、まさに選ばれた者だけが参加できるテストなのだ。今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター権を確保した。

応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「FLANKER 2.0ベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。なお、フライトシミュレーターにハマるようになったきっかけを英文で書いてもらい、選考の際の参考にさせていただく。締め切りは、1999年9月7日中だ。

また、今回のベータテストに外れた方の中から抽選で3名の方に、FLANKER 2.0の製品版をプレゼントするので、どしどし応募してもらいたい。なお、ベータテスト権とプレゼントの当選者の発表は、編集部からの連絡と製品の発送によって代えさせていただく。

応募要項

参加資格：英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人
応募する際の記載事項：氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、好きなゲームジャンル、使用するパソコンのスペック（CPU、メモリー、ビデオ、サウンド、インターネットへの接続方法）、英文による簡単なPR文
備考：なお、今回ご応募いただいた際の各種データは、株式会社マイピック（日本におけるFLANKER 2.0の発売元）と編集部で共有させていただきます。
（例）
氏名：広尾一郎
郵便番号：150-0011
住所：東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号：03-1234-5678
年齢：27歳
電子メールアドレス：ichi@play-online.com
好きなゲームジャンル：フライトシミュレーター
使用するパソコンのスペック
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
メモリー：128MB
ビデオ：Viper V770
サウンド：MonsterSound MX300
インターネットへの接続方法：ISDN
英文によるPR文：Influenced by my father who serves in the Defense Force as a pilot, I have been interested in piloting a plane ever since I was a child. Now that I've grown up and although I didn't become a pilot, I enjoy playing flight sims every night until the point where all my friends call me a "game junkie".

国際派ゲーマー養成ギプス？ ベータテストで報告すべき内容

ベータテスターは、その製品を無料で、しかも正式発売前にプレイできるという特権を受ける代わりに、常にそのソフトを客観的に見つめつつ、面白い部分や問題のある部分などを開発者にフィードバックしなければならない。開発者側で見落とされたバグ（プログラミング上の問題によって引き起こされる不具合）を探すのが主な任務で、俗にバグレポートと呼ばれる報告書に、見つけた問題点を克明に記していくのである。そのソフトで"遊ぶ"のではなく、"テストする"ということを忘れてはならない。

FLANKER 2.0のテストにも言えることだが、基本的に海外ゲームのベータテスターとなるには、その国の言葉（主に英語）を読み書きできる能力が必要だ。バグレポートは、ほとんどの場合は箇条書きで済むこともあるが、バグをうまく開発者に説明することができなければならない。試しに、Strategic Simulations社のバグレポートサンプル（http://tsunami.[illegible]）をのぞいてみることをお勧めする。

ベータテスターとなるにあたって大切なのは、そのソフトに対する愛着だけではなく、ゲーマーの代表として、どれだけ冷静に任務が遂行できるかということ。そして何より、キーボードの傍らにノートと鉛筆を用意することだ。ゲーム中に問題が起こった場合、せっかく見つけたバグを再現するという作業は難しく、頻繁にセーブしつつも内容や状況を書き留めておくのが、最も効率の良い方法なのである。

もっとも、「ゲームを無料で試しながら英語の勉強にもなる」と、ポジティブに構える図太さも大切である。それほど深く考えなくても、国際派ゲーマーであれば、その資質はじゅうぶん備えているはずだ。

Type: Playability
Version: 09-23/11:25am
Where: In the second scenario of the Alien Campaign.
Cause: Take your Alien Leader, load him into any vehicle and drive in to the Human Base through the Northern Entrance.
Bug: The vehicle will become stuck trying to go through the entrance to the base.
Should: The vehicle must be able to enter the Human Base.
How Often: Frequently
Additional Info: This seems to happen more often with the larger vehicles such as the Rambler, but I have had it happen with all the vehicles.

Strategic Simulations社の[illegible]におけるバグレポートサンプル。ベータテスターであれば、これくらいの報告は[illegible]たいというところだ

Norrathの

EQの世界にも慣れ、新たな刺激を求めているプレイヤーも多いだろう。EQは度重なるパッチによって、日々変化を続けている。今回は、あまり知られていない辺境のZoneと、新着のQuest情報、高レベルパーティーに必須のグループゲートについて解説する。

文／安井勉、下村隆善

訪れるプレイヤーもいまだ少ない 未踏Zone案内

Norrathの世界をある程度踏破したプレイヤーならば、新たな冒険の場を常に求めているに違いない。新Zoneの開発も待たれるところだが、まだまだ人の訪れることの少ない、辺境のZoneが存在する。



[illegible]角い[illegible]抜けるとFear[illegible]Cyndreela[illegible]宝石を持[illegible]

挑戦には相当な覚悟が必要になる Fear Plane

Fear Planeは、一時期オープンしたものの、何らかの障害のため閉ざされていたゾーンだ。Cazic ThuleやOggokの玄関口であるFeerrotの森の北側には、Spectreが出現する場所がある。Spectreはレベル40以上の冒険者には格好の獲物だが、それ以下の者にとっては即死級のNPCだ。その場所の岩肌には見えない入り口があり、内部はSpectreの巣になっている。右壁に沿って奥まで進んでいくと、隠し通路の先にDry Bone Skeleton（通称DBS）とCyndreelaというNECが出現する広い庭にたどり着く。そこのいかにも何かありそうな建物が、Fear Planeへの入り口だ。

Fear Planeは、熱帯の森林が広がる美しいゾーンだ。不思議な建物が点在していて、未知の惑星にでも漂着したような気分にさせられる。出現するNPCは巨大なものが多く、レベル45以下の冒険者は徹底的に打ちのめされるだろう。炎の壁の向こう側には、頭が巻き貝状になっている亜人種の城がある。もちろん、すさまじい危険度で、筆者と共に冒険行をした18人（平均45レベル）のうち半数近くが異形の怪物の前に死体をさらすことになった。

Fear Planeでは、Cazic Thuleというドラゴンクラスのクリーチャーを目撃することもできた。ダンジョンCazicに登場するAvatar of Fearの数千倍はあろうかという巨大なモンスターで、EQの世界では“神”の1人とされている。レベル50のプレイヤーからのConsiderでも赤の表示であり、評価はReady to Attack。死体回収が難しいFear Planeでは、神に挑戦しようという勇気ある冒険者はいなかった。

このFear Planeは7月最終週のパッチで障害が取り除かれ、アイテムが追加されている。試験的にオープンした時点では、脱出の方法がゲート魔法しかない（Cyndreelaのそばの入り口は一方通行）、処理落ちやラグがひどい、クリーチャーが非常識なほど強い……などの理由から、積極的にFear Planeを冒険する理由が見当たらなかった。しかし、新たなアイテムが追加されるとあれば、経験値を失うことが怖くないレベル50の冒険者を中心に、果敢に挑戦するプレイヤーも増えることだろう。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

[illegible]イノのモンス[illegible]いる冒険者[illegible]ンスさ[illegible]く、HPが恐[illegible]の苦戦を強い[illegible]るが、それでもFear Planeでは弱い部類である。[illegible]見えるか[illegible]





マニュア[illegible]を築いているらしく、この画面の左上は城になっている。城を取り囲むように炎の壁があり、通り抜ける際にはダメージを受ける

街角から

EVERQUEST定点観測

現時点では未整備の海底ダンジョン Kedge Keep

海底ダンジョンKedge KeepはDagnor's Cauldronに入り口を持ち、Estate of Unrestとは非常に近い位置にある。にも関わらず、いまだに知れ渡っていないのは、湖の底に存在するからだ。Unrestの入り口を背にし、水中を右前方へ潜っていくと、遺跡群とKedge Keepへの入り口が見つかるだろう（座標は－1000，－1000付近）。

実は、ベータテストの時期から存在していたKedge Keepだが、その整備は非常に遅れていると言わざるを得ない。水中のためかNPCの移動経路に問題があり、あちこちでNPCが攻撃的なままスタックしてしまうのだ。また、プレイヤーキャラクターのスタック箇所も確認されている。そのため、プレイヤーの間では「Kedgeは閉鎖する」「リニューアルしてまったく別のダンジョンになる」といったうわさまで飛び交っているのが実状だ。幻のダンジョンとなってしまう可能性もないとは言えないので、刺激に飢えている冒険者は一度立ち寄っておくといいだろう。

Kedge Keepを訪れるなら、まずZone内がすべて水で満たされているということに注意してほしい。つまり、息継ぎする場所がないので、水中呼吸を可能とするEnduring Breathの呪文か、Fishbone Earringというアイテムが必須なのである。そのため、パーティー編成、メンバー死亡時の対処法を含め、事前の計画をしっかり練っておきたい。

難易度的には、最低でもレベル35以上のパーティー向けであり、深部はレベル45以上の2パーティーが必要となる。出現するNPCは、Lancer Swordfish／StilettoToothPiranha／CauldronShark／Cauldron Hammerhead／Spinereef Seahorse／Gloomwater Mermaid（弱い順に並べた）など、魚介類のクリーチャーが多い。大半のNPCにDRUのCharm Animal系の呪文が効く点は、覚えておいて損はないだろう。



Kedge Keep内部にはマーメイドの居住区もある こちらから攻撃しなければ襲われることはないので [illegible] 竜宮城気分を [illegible]



執筆段階では [illegible] Phin ger Autropos のようないか [illegible] しいNPCを倒しても、アイテムはおろかFactionに変化す [illegible] かった

見た目が水色で美しいSouth KaranaのCrafted Armorクエスト

7月中旬に追加された新クエストによって、Crafted ArmorというPlate防具が手に入るようになった。全部で8ヵ所の部位が用意されており、クエストを解くには、それぞれに対応した特殊なアイテムが必要になる。それらのアイテムはNorrathの各地に点在しているので、仲間と一緒に世界旅行をしながら集めよう。

Crafted ArmorはWAR専用のPlateの防具で、装備できる種族に制限はない（以前は一部装備できない種族があったが、変更された）。発見当初は難易度が高かったが、現在はレベル30代でも挑戦できるクエストである。特に、外観が水色のPlateとユニークである点と、クエストを解く過程には注目してもらいたい。

クエストを始めるには、まずSouth KaranaにあるCentaurのキャンプへ行く必要がある。Shakrn Meadowgreenと、Ulan MeadowgreenというCentaurに話しかけると、彼らが防具作りの名人であることが分かる。さらに話を進めると、防具を作成してもらうためには、Helms（頭）／Pauldrun（肩）／Vambraces（腕）／Bracers（手首）／Gauntlets（手）／Breastplate（胴体）／Graves（脚部）／Boots（靴）の8種類それぞれに、異なるアイテムが必要なことが分かる。例えば、Vambracesを手に入れるには、Eye of Griffonと、Fire Emeralds×2が必要といった具合だ。Eye of Griffonは名前からGriffonが持っていることが推測できるが、Griffonを倒す実力と、どのzoneにいるかという情報が不可欠である。クエストに必要なアイテムはNajena／Runnyeye／Permafrostなど、世界各地に点在している。今までの冒険で培った知識を総動員して集めに行こう。

このクエストで必要とされるFire Emerald／Sapphire／Star Rubyなどの宝石は、以前はレアジェムと呼ばれ、特定のNPCを倒す以外に入手する手段がなかった。そのため、Crafted Armor Questの難易度は非常に高かったのだが、現在ではfreeportなどの街で購入することができる。

経験値を稼ぎつつ、これらの宝石を手に入れようというプレイヤーのために記しておくが、まれに所持しているNPCとしては次の四つが判明している。どれもレベル40以上のパーティー推奨の強敵なので、挑む際はじゅうぶん注意してほしい。

レアジェム（宝石）を持っている可能性のあるNPC

- Feerrott南西にあるSpectreのいる洞くつ奥のNEC Cyndreela
- Ocean of tearsに生息するSeafury cyclops
- Rathe Mountainsに生息するAnkhefenmutとZazamoukh



クエスト [illegible] にある巨大な [illegible] （座標は155－24 [illegible] 付近）「Hail」で始まり、「What is armor?」「What is breastplate?」などの会話を経て、どのような材料が必要なのかが分かる





Pauldrun（肩）には、RunnyeyeのEvileyeが持つRune of Dwarvesが三つ必要だと言われる しかし、実際に得られるアイテムは、Top of a Fractured Runeなどのように名称が異なるケースがある そのような場合は、Sense Magicなどの鑑定の呪文を試して [illegible]



[illegible] たなクエストのうわさが広まるのは早く、発見されてから1週間 [illegible] うちに全 [illegible] をそろえてしま [illegible] プレイヤーも現れた 画面 [illegible] Half-ElfのFemale Warrior [illegible] 色 [illegible] ートが一式そろうと、さすがに格好がいい

パーティープレイを快適にする
グループゲートのポイント一覧

EQの舞台となっているNorrathは広大で、三つの大陸に分かれている。大陸間は船舶で、陸路は徒歩でというのが一般的な移動手段だが、気が遠くなるような時間がかかってしまう。DRUとWIZに限って言えば、レベル20前後から特定の場所(ゲートポイント)に移動する呪文を習得し始め、世界を縦横に瞬間移動できるようになる。レベルが上昇するに従って移動できるゲートポイントは増えていき、レベル29からはパーティーメンバー全員を運ぶ魔法を得る。パーティー全体を移動させる魔法は通称グループゲート(GG)と呼ばれ、リスクの高い冒険行には欠かせないものとなっている。



[illegible]近い[illegible]andのゲートポイント。Druidの高レベルスペルの多くはゲートポイントのベンダーで販売されている。このように、NPCがいるNorth Karana、West Commonlands、East Karanaでは、Evilの種族は攻撃を受ける可能性もある

移動用と緊急脱出用がある グループゲートの重要性

Friendリストに登録した仲間に声をかけてダンジョンに出かけようという時、あるメンバーはFaydwar、別のメンバーはFreeport、自分はQeynosというように、1ヵ所に集合するだけで数時間もかかってしまうことがある。グループゲート(以下、GG)に熟練したDRU、またはWIZがいれば、Norrath各地に散り散りになっているメンバーをピックアップして集合させることができる。

GGはCLRの復活魔法が必要な時や、アイテムのトレード、クエストの実行時などにも用いられ、冒険者の旅の負担を大幅に軽減する魔法である。船を待つために港で何十分も待つ必要もなく、レベルの低いキャラクターでも危険地帯を避けて移動させることができる。また、ダンジョンの奥深くで戦闘中のパーティーが危機に陥った場合でも、GGによる緊急脱出によって救われることもある。

GGには、通常の旅行用と緊急脱出用の2種類がある。緊急脱出用のGGはメモライズ(魔法の登録)時間が極端に短く、詠唱時間も通常GGの約半分だ。通常のGGとゲートポイントが異なるなどの違いもある。

高レベルパーティーが冒険をするようなダンジョン深部では、走って逃げることは不可能に近い。グループゲーター(GGを使えるプレイヤー、GGater)がパーティーに2人いることで、生存率は飛躍的に上昇する。DRUとWIZのゲートポイントをリストアップしておくので、待ち合わせなどに活用してもらいたい。



South RoのWIZゲートポイント。WIZのゲートポイントは、ピラミッド型[illegible]あったり、North Karana[illegible]やGreater Faydarkのようにタワー型の巨大な建物だったりする。South RoにはEvacuateでしかゲートできない点に注意

DRUのグループゲート

特徴

- DRUのゲートポイントは人里離れた場所が多い
- DRUのスペルを売るベンダーがいるため、いらないアイテムの売却には便利
- Circle,Succorのスペルは、すべてToxxulia ForestのゲートポイントにいるNPCが販売している。
- SuccorはCircleに対し詠唱時間が短い。MANA消費量は共に300



[illegible]MANA消費量は300と、WIZのGGと同じである。戦闘にMANAを使いきってしまうと、GGによる脱出は不可能になる。普段からMANAの残量に気をつけておかなければならない



DRUの緊急用のGGリスト。DruidのGGはハンティングポイントに近いものが多く、WIZのGGは町に近いものが多い。以前はMANAの消費が150という点で優れていたが、現在は300に変更されている

DruidのGGスペル

呪文の名称	レベル	テレポート先のZone	/locによる座標	備考
Circle of Karana	29	North Karana	(-2706, -1494)	南西へ向かうとSouth Karanaへの橋がある
Circle of Commons	29	West Commonlands	(478, 1427)	南東にBefallenの入り口がある
Circle of Toxxulia	29	Toxxulia Forest	(1099, -357)	北西へ向かうとErudin
Circle of Butcher	29	Butcherblock mountains	(-2135, 1984)	東にGreater Feydark、Karadimへの三叉路がある
Circle of Feerrott	34	Feerrott	(367, -1885)	南西にCazic Thule、南東にはInnothule Swamp
Circle of Steamfont	34	Steamfont Mountains	(-1779, 1688)	東へ向かうとA'kanon
Circle of Ro	34	South Ro	(-2034, 317)	南西へ向かうとInnothule Swamp
Circle of Lavastorm	34	Lavastorm Mountains	(1014, 1389)	北東のすぐ近くにSolusek EyeやNagafen Lairがある
Circle of Misty	39	Mitsty Thicket	(-490, -1896)	北東へ向かうとRiverVale、最も銀行に近い

Druidの緊急GGスペル

呪文の名称	レベル	テレポート先Zone名	/locによる座標	備考
Succor:East	29	East Karana	(1359, 375)	南にNorth Karana、東にBeholder Mazeがある
Succor:Butcher	34	Butcherblock mountains	Circleと同じ	
Succor:Lavastorm	44	Lavastorm Mountains	Circleと同じ	
Succor:Ro	49	South Ro	Circleと同じ	
Succor:North	49	North Karana	Circleと同じ	

WIZのグループゲート

特徴

- 町が比較的近くにあり、銀行を利用する際に便利
- 通常GGも緊急GGも消費マナは300で同じ
- GGスペルはFelwithe、Erudinなどで購入できる
- Alter Plane：HateはPulsing Sapphire、Alter Plane：SkyはCloudy Sapphireを必要とし、現時点では使用できない



[illegible]地点にGGする場合[illegible]なEvacuateを[illegible]することが多い。North Ro、Cazic Thule、West Commonsは、ほかのプレイヤーからのリクエストも多い



WIZの緊急用のGGリスト。写真はレベル50のWIZのスペルブックだ。[illegible]

WIZのGGスペル

呪文の名称	レベル	テレポート先のZone	/locによる座標	備考
Fay Partal	29	Greater Faydark	(-2023, -441)	Lesser Faydarkがすぐ東にあり、Felwithe、Kelethinも近い
North Portal	29	North Karana	(-3687, 1209)	South Karanaへの橋がすぐ目の前にある
Tox Portal	29	Toxxulia Forest	(-1510, -906)	東に進んでから北に向かえばErudinへ至る
Cazic Portal	34	Cazic Thule	(253, -466)	Cazicの迷路の深部にあるので、危険
Nek Portal	34	Nektulos Forest	(432, -772)	北西に向かえばLava Storm
Common Portal	39	West Common	(1, 1841)	東に向かえばDruidのゲートポイントがある
West Portal	39	West Karana	(-3569, -14815)	Qeynos、Halasに最も近いゲートポイント
Ro Portal	39	North Ro	(1377, 823)	Freeportに最も近いゲートポイント

WIZの緊急GGスペル

呪文の名称	レベル	テレポート先Zone名	/locによる座標	備考
Evacuate:North	29	North Karana	Portalと同じ	
Evacuate:Fay	34	Greater Faydark	Portalと同じ	
Alter Plane:Hate	34	不明	不明	Pulsing Sapphireが必要
Evacuate:Ro	39	South Ro	(-1043,125)	Ro PortalとはZoneが異なる点に注意
Evacuate:Nek	44	Nektulos Forest	Portalと同じ	
Alter Plane:Sky	44	不明	不明	Cloudy Sapphireが必要
Evacuate:West	49	West Karana	Portalと同じ	

マジックアイテムライブラリー
重量が軽減される魔法のバッグ

トレードスキルの修行に励む人から、ダンジョン生活を続ける冒険者まで、すべてのプレイヤーにとって重量制限は悩みのタネである。今回は、そのような問題を解決してくれる魔法のバックパックを紹介しよう。現時点で発見されている7種類のバッグをリストアップしたので、ぜひ入手して快適な生活を送ってほしい。

重量オーバーを避けるのに最適な魔法のバッグ

走って逃げきれるはずなのに、あっさり敵に追いつかれて死んでしまった。そんな出来事は、だれもが必ず経験することだろう。RUNボタンを押し忘れたうっかり者はさておき、アイテムを持ちすぎたための重量オーバーが原因になっていることは少なくない。

STRをベースとした重量制限を越えると、AGIやACが下がり、移動速度も低下する。また、高い所から落ちた際のダメージも、重量が増えるに従って大きくなっていく。ジャンプして1ミリも飛べないことを笑い話にできる状況ならいざしらず、戦闘中の重量オーバーは冒険者として絶対に避けねばならない事態である。通常は、余分なアイテムを売却に行くか捨ててしまうことになるのだが、ハンティングの効率やもうけなどを考えると、何か別の手だてが欲しいところだ。

Norrathに存在する何種類かのバッグのうち、いくつかの魔法のバッグが存在する。それらは、中に入れたアイテムの重量を軽減してくれるという素晴らしい効果を持っている。レベルが上がるにつれて、気軽に町へ帰ることができないようなダンジョン深部へ進むことが多くなるため、持ち物が多くなりがちである。武器や防具による能力アップだけに気を取られず、こうした冒険を補助してくれるアイテムも徐々にゲットしていこう。

スロット数、収納サイズ、軽減効果で見るベストマッチングは?

執筆段階で確認されている魔法のバッグは7点である。また、Loreアイテムの表示はないが、これらのバッグのほとんどは1人につき一つしか持てないようになっているので、注意してほしい。

スロット数

これは多ければ多いほどいい。通常のバックパックのスロットが8個であることから、Archerogist Packのようにスロットが6個くらいはないと実用には耐えないだろう。また、冒険の際にRuneやWordといった小物をキープするために、なるべく多くのスロット数が欲しい場合は、8月号p.126で紹介したHand Maid Backpack(10スロット)も選択肢に入れておこう。

スロット数の比較



収納サイズ

収納サイズという面では、スモールまでしか入らないバッグが悩みどころである。ほとんどの武器が収納できず、戦利品のFine SteelやBronzeといったクラスの高価な武器がキープしておけないからだ。防具も胴体などの大きなパーツは入らないため、トレードスキルの素材入れとして割り切ったほうがいいかもしれない。また、Halbardなどの大きなアイテムを収納したい場合は、Large Sawing Kitを利用するくらいしか方法がなかったのだが、Shralok Packだけは収納可能な点がポイントだ。

重量軽減効果

重量軽減の効果は、25%カットから100%カットまでと幅がある。25%カットくらいでもじゅうぶんありがたいが、100%カットともなるとトレードスキルの素材運びにも手放せなくなるだろう。特に、Pottey(製陶)やSmithing(鍛冶)の材料は非常に重量があるため、重量軽減のバッグ一つで作業効率に雲泥の差が出る。

総合評価

総合すると、Bag of the Tinkerers／Bag of Sewn Evil-Eye／Light Burlap Sackの三つは万人にお勧めのバッグである。持ち運ぶ小物の多いプレイヤーや、トレードスキルに熱心なプレイヤーにはLarge Soiled Bagも適している。ラージサイズのアイテムを収納したい人や、ほかのバッグの入手が難しい人にはSharalok Packも悪くないだろう。Archerogist Packは性能的には微妙なので、このためだけにアイテムキャンプする必要はないと思われる。



Bag of Sewn Evil-Eyeを持つevileyeは、Lower Gukの[illegible]を攻略する際に通る場所にいる。レベル30後半のパーティーで倒すことができるが、このevileyeを倒すとLive FroglokのFactionが下がってしまう。[illegible]Factionの良好なプレイヤーが十分な偵察を行ったほうがよいだろう



RathylはNaj[illegible]NPCである。部屋の周囲に多数の敵がいる上、一度倒してもRathyl reincarnate(手前のSkeleton)として復活する。レベル25以上のパーティーが必要にも関わらず、持っているバック性能の性能は大したことがないのだ



最も性能の良いBag of the Tinkerersは、Solusek's Eye深部にいるGnomeのNPCから購入できる。ただし、値段はなんと6398PPもするのだ(CHA75の場合)。筆者もこれを購入するために、まじめに[illegible]



goblin archeologistは[illegible]スポットに出現する[illegible]はからしゅうぶん倒せる敵では[illegible]か、周囲にgoblinが多数いるため少々苦戦するだろう。そのためか、レベル40近くなってからアイテム[illegible]に来るというケースも多い

魔法のバッグ一覧

名称	スロット数	収納サイズ	効果	入手先
Travelers Pouch	4	スモール	WT25%カット	Najenaの「Rathyl」
Archerogist Pack	6	ミディアム	WT25%カット	Permafrost Keepの「goblin archeologist」
Shralok Pack	8	ラージ	WT25%カット	Highpass Holdの「Recfec Shralok」
Light Burlap Sack	8	ミディアム	WT65%カット	Lower Guk、Ghoul Froglokサイドの「ghoul supplier」
Bag of Sewn Evil-Eye	8	ミディアム	WT70%カット	Lower Guk、Live Froglokサイドの「evileye」
Large Soiled Bag	10	スモール	WT100%カット	Nagafen's Lairの「guanno herbester」
Bag of the Tinkerers	10	ミディアム	WT100%カット	Solusek's Eyeの「Marfen Binkdirple」より購入

IMPULSE

「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版のVer.1.08がリリースされた。Ver.1.05と比べると大きな変更が多数加えられており、完成度が相当高まっている。今回は最新バージョンでの主な変更点、とりわけ新モードのTeam Deathmatchについて詳細を解説する。

文／tkl（竹地由典）

テスト版はついに最終段階へ Ver.1.05からここがこう変わった

Ver.1.08までの主な変更点

メニュー	メニューのデザインが大幅に変わった
	マウスでの操作が可能になった
	サーバー自動検索機能の追加
グラフィック	光源処理のコードが新しくなった
	薬きょうを排出するアニメーションの追加
	REDとBLUEのスキンが、より明るい色のデザインになった
	Rail Gunのグラフィックが変更
	「cg_simpleitems 1」で、マップ上の武器／アイテムをアイコンとして表示可能に（FPS向上に役立つ）
	Crosshairのデザインが変更
	fov（視界）の値を90以上にしても武器を描画するようになった
ゲームシステム	Strafe Jump対策で、2回までしか連続ジャンプができなくなった。3回目は250msの間隔を置かないとジャンプできない
	アイテムを取れる範囲が約20%拡大
	新しいゲームモード「Team」と「Tournament」の追加
	Spectatorモードが選択可能になった
マップ	新マップ「Q3TOURNEY」の追加
	Q3TEST1にMEGA HEALTHが出現するようになった
	「devmap マップ名」でチートコマンドが使えるマップを起動できるようになった
武器	Lightning Gunの追加
	Rocket Launcherの弾の速度が約10%上がった
その他の変更点	デュアルプロセッサーのサポート
	SOCKS PROXYをサポート
	IPXのサポート
	ジョイスティックのサポート
	ネットワーク関連のバグフィックス



メニューでは「HALF-LIFE」のようなサーバーの自動検索機能が追加。稼働中のサーバーを簡単に検出できるほか、PING値の低い順に並べてくれる



Ver.1.08では、コントロールメニューのデザインが大幅に変更された。選択している項目に合わせてキャラクターが走ったり跳んだりする

バージョンアップは、7月16日から8月3日の間に立て続けに3回行われた。この中で、最も数多く変更が加えられたのはVer.1.07。武器やマップ、ゲームモードなどが新たに追加された。最新バージョンのVer.1.08では、これに細かい修正を加えた仕様となっている。

ここまでくると、グラフィックやネットワークエンジンなど基礎部分についてはほぼ固まっているようだ。ゲームバランスも、新しく追加されたゲームモードについては今後追加すべき要素が多く残ってはいるが、Deathmatchだけ見るとマスター版並みの完成度となっている。これで、テストもようやく最終段階に入ったと言えるだろう。

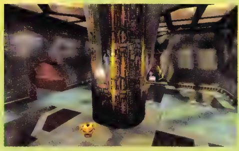
新モードの追加で 楽しみからがさらに広がった

追加された2モードのうちTeam Deathmatch（以下、TD）は後で詳しく書くことにして、もう一つのTournamentは、いわゆる1on1だ。一般的なルールは、タイムリミット20分、フラグリミット0。2人以外のプレイヤーはSpectator（観戦）モードになり、ログインした順に対戦を待つ。現時点では、武器、アイテムの出現周期は通常のDeathmatchと同じだ。

追加された2モードについては、ユーザーインターフェースや細かい設定など、今後のバージョンアップで実装されるべき要素は多い。ランキング機能も実装される予定のようだ。

対称構造で狭い 1 on 1用マップQ3TOURNEY

新マップQ3TOURNEYは、QUAKECON '99用に用意されたものと思われる。1on1用に設計されているためかなり狭く、構造も対称的になっているのですぐに覚えられるだろう。武器はRocket Launcher、Lightning Gun、Shot Gunの3種類が設置されている。


Q3TOURNEYは、狭いわりにArmorの数が多い。可能な限りたくさん集めて、より優位に立て

最も重要なエリアは、やはり最上階だろう。ここには各エリアに通じる道がいくつかある上、Yellow ArmorとArmor Shard×10がある。これらをすべて取ればHeavy Aromr一つ分に匹敵するので、ぜひ押さえたいポイントと言える。武器を相手に取らせないようにするのはまず無理なので、Armorをいかに取るか／取らせないかが重要だ。

Lightning Gunの追加と 仕様が変更されたRocket Launcher

武器の変更点だが、Rocket Launcherのダメージが120から100へ減少し、その代わりに弾のスピードが約10%上がった。おかげで、たとえ直撃させても1発で倒せない事が多くなってしまった。しかし、爆風のダメージは変更ない上に、より狙いやすくなったので、総合的にはパワーアップしたと言える。

さらに、Ver.1.07からLightning Gunが新たに加わった。その名のとおり電撃を放射する武器で、敵に当て続けることで大ダメージを与える。「QUAKE Ⅱ」から始めたプレイヤーは、Chain Gunに相当する武器だと思っても差し支えないだろう。ただし、射程距離が限られていることと、武器の向きを変えたときの反応がやや鈍いなどの違いがあるので、まったく同じ感覚では使えない。




今回から追加されたLightning Gun。連射が早く、大ダメージを与えられるが、弾の消費が早いので気を付けたい

S E 9 9 9

TDモードの詳細と基本戦略

これまでのDeathmatchや、Ver.1.07で追加されたTournamentは、出会うプレイヤーすべてと戦えば良く、ある意味簡単なモードだった。だが、TDではチームの勝利を目指すことになり、他プレイヤーとの協力や戦略性など新しい要素が加わっている。

チームは、REDとBLUEの2種類。TD用のサーバーに入ると、自動的に人数の少ないチームに振り分けられる。どのチームに入ったかは、ステータス表示部分のバックが赤や青になっているのですぐに分かるだろう。

このモードに適しているマップはQ3TEST1だが、通常のDethmatchとはアイテム配置が変更されており、TD用にバランス調整されている。ちなみに、味方同士撃ち合ってもダメージ判定があるので、チームメイトを倒してしまわないよう注意しよう。



敵にはターゲットアイコンが上部に表示され、分かりやすい。identify targetをオンにして照準を合わせれば、名前の判別もできる

アイテムの配置と出現周期を把握して基本戦略をマスターせよ

通常、Deathmatchでは武器の出現周期は5秒間隔となっているが、TDでは20秒間隔と出現しにくくなっている。また、「QUAKE」とQUAKE Ⅱ のMega Healthは、使用者の効果が切れてから時間がカウントされていたが、今回はアイテムを取った直後からカウントが始まる。また、QUAKE Ⅱとは違って武器を落とすことはできない。

TDは、はっきりいってしまうと初心者には向いていない。CTFでは「敵の旗を奪い、持ち帰る」という明確な目的があり、初心者が独走して旗を取りに行ってもほかのプレイヤーがカバーすることができる。しかし、TDは「目の前の敵を倒す」という一見単純な行為の積み重ねを通して、連携プレーによってチーム全体の勝利を目指さなくてはならない。意思の疎通をかなり重視した、高度な戦略が必要となってくる。

TDでのアイテム出現周期

アイテムの種別	出現周期
武器類	20秒間隔
弾薬類	30秒間隔
Health類	30秒間隔
Armor類	30秒間隔
MegaHealth	30秒間隔
Quad Damage	120秒間隔

TDの基礎知識
メンバーごとに制圧エリアを決めよ

チーム戦というと、1人対多数という状況の方が有利だと考えてしまいがちだが、実はあまり好ましくない。チームメイトにもダメージ判定があるため、乱戦状態での味方はじゃまでしかないからだ。そこで、乱戦を避けるために各エリアの制圧を分担する。

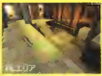
主要アイテムの置かれたエリアごとにメンバーを配置。エリアのアイテムは自分が確保して敵に拾わせない、敵が取りに来たらそこを狙い撃つなど、主導権を握ればチームの戦力アップにつながる。同じ場所で共に戦う直接的な援護よりも、間接的な援護の方が効果的だ。

Q3TEST1でのエリアは、

①RLエリア
②QUAD&PGエリア
③RA&Railエリア
④MH&SGエリア

の四つに分けられる。このエリアを通常3人ないしは4人で分担して受け持つ。

ちなみに、各エリアはそこにある武器、アイテムの略称で呼ばれることが多い。






Q3TEST1の主要なエリアは四つある。それぞれに有利なルートや戦術があるので、得意なエリアを一つでも多く持つといいだろう

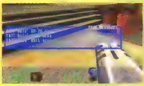
TDの基礎知識
チーム内チャットを使いこなせ

チーム内でのチャットは専用のウインドウが表示されて、通常のチャットより見やすくなっている。ただし、事前にq3config.cfgまたはautoexec.cfgでコマンドを設定しておく必要がある。

bind キー名 "messagemode2"

として設定したキーを押せば、チーム内だけのメッセージが送れる。また、固定メッセージも以下のコマンドで設定可能だ。

bind キー名 "say_team Team got Quad"



チーム内のメッセージは、チームの色で左中央下に表示される。エリア名を覚えて、指示をすぐ理解できるようにしておこう

これで「Team got Quad」と話すことができる。これらを駆使して自分の状況を伝え合えれば、制圧はうんと容易になる。慣れないうちは難しいかもしれないが、Quadを取った／取られたことだけでも伝えられるようにしたい。

フレームレートが倍になる？　デュアルプロセッサー対応の真価を検証

Ver.1.07から待望のデュアルプロセッサーに対応した。その威力についてベンチマークテスト行ったところ、シングルプロセッサーとほとんど変わらない結果となった。

マルチプレイを試しても、ベンチマーク結果からデュアルプロセッサーの効果が見られないのと同様に、実際にプレイしてみても、大きな違いは体感できない（若干、シングルのほうが動作が重い印象を持った）。

デュアルプロセッサーの効果が見られなかった原因としては、日本語OSを使ったこと、CPUの動作周波数（300MHz）が低いこと、OpenGL ICDをサポートするビデオカード（例：Riva TNT2、Rage 128など）でテストできなかったことなどが考えられる。Riva TNT／TNT2、Rage 128、Voodoo3といったAGP対応ビデオカードでのテストも試みたが、マザーボードとOSの相性やドライバの組み込みがうまくいかなかった。　（編集部）

Ver.1.07でのベンチマーク結果

Windows 2000β3日本語版による計測（ビデオオプションはデフォルト）

	デュアル		シングル	
	平均値	最低値	平均値	最低値
640×480ドット	36.8fps	23fps	38.5fps	22fps
800×600ドット	34.4fps	17fps	34.2fps	17fps
1024×768ドット	25.9fps	12fps	25.6fps	12fps

Windows NT4.0日本語版による計測（ビデオオプションはデフォルト）

	デュアル		シングル	
	平均値	最低値	平均値	最低値
640×480ドット	34.8fps	20fps	32.0fps	20fps
800×600ドット	32.8fps	17fps	31.2fps	18fps
1024×768ドット	25.4fps	12fps	25.5fps	12fps

Windows NT 4.0日本語版による計測（ビデオオプションはFastest）

	デュアル		シングル	
	平均値	最低値	平均値	最低値
[illegible]	59.3fps	※	59.6fps	※
[illegible]	56.3fps	※	58.5fps	※
[illegible]	44.2fps	※	44.2fps	※

※最低値は、数値の描画速度が速すぎて視認できず

計測環境：CPU／Celeron 300AMHz、マザーボード／Tekram P6B40D-A5、メモリー／128MB、ビデオカード／Millennium、3Dアクセラレーター／Monster3D Ⅱ 12MB SLI

※平均値とはtimedemoの計測値、最低値とはcg_drawfpsを使ったフレームレート表示での最低値を目視で調べた

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.016

1998年からの懸案事項であった「ULTIMA ONLINE」関連のツールの使用に関し、ようやく進展があった。Origin Systems社が審査を行い、公認となったツールがついに登場したのである。執筆時点で確認された公認ツールは7点あり、今回は、この中から特に優れたツールを3点紹介したい。　文／PC Nuts

半年の沈黙を破って登場したUO公式ツール「UO Pro」

1999年3月号で一度取り上げたが、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)に関連したツールは実質的に全面使用禁止となっていた。多くの人が知っているとおり、大半はUOを愛するプレイヤーが制作した優れたツールである。しかしながら、一部のチートツールのために、Origin Systems社が公認したツール以外の使用は認められないこととなったのである。もちろん、それらのツールを審査した上で、順次公認するとOrigin Systems社はアナウンスしていたのだが、肝心の公認ツールがない状態が半年近くにわたって続いていた。

1999年6月になって、ようやく公認ツールが登場し始め、この問題も解消されつつある。Origin Systems社の公認ツールは「UO Pro」という総称で呼ばれ、公式サイトに紹介とダウンロード先へのリンクが掲載されている(http://www.japan.ea.com/archive/uo/support/3rdparty.html)。これらのツールの使用に関するトラブルは、Origin Systems社のサポート外なので、あくまで個人の責任で使用していただきたい。

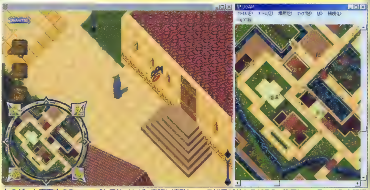
今回は、公認ツールの中から、「UO Auto-Map」「UOASSIST」「UO Spawn Map」の3点を紹介しよう。

UO Auto-Map

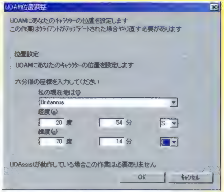
UO Auto-Mapは、UOのプログラムと連動し、キャラクターがいる場所をリアルタイムで表示してくれるマップツールだ。方向音痴の人はもちろんのこと、広大なブリタニアのフィールドは初心者でなくとも迷うことがある(特に、海など)。そんな時にこのツールを利用すればいい。マップは拡大縮小が自在にできるため、UOに標準で付いているOverview Mapに比べ、格段に見やすい。また、地名やショップの名称をマップ上に表示する機能もある。このラベル機能は優れており、ショップの名称だけでなく、武器屋であるとか、魔法屋であるといった種類で表示することもでき、自分でカスタマイズも可能だ。自宅や友人の家のほか、イベントの場所、貴重な鉱石が取れる場所、珍しいモンスターが現われた場所、PKの家がある場所などのメモとしても大いに役立つだろう。

ゲームと連動し、マップが追随してくれる点だけでも画期的なツールだが、さらに、ほかのプレイヤーの居場所が分かる機能も搭載されている。これはUO Auto-Mapを使用しているプレイヤー同士でしか使えないが、接続することでほかのプレイヤーの現在地がマップ上に示されるようになるのだ。緊急時に自分の場所を強調表示させるパニックボタンなども用意されており、友人との連携や初心者のガイドなどをする時に重宝するだろう。

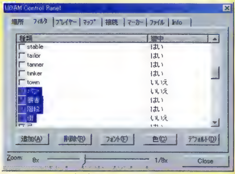
なお、すでにUO Auto-Mapは日本人の手によってローカライズされている(http://www.kt.rim.or.jp/~matu/uoam/)。このホームページでは、日本語によるマニュアルやトラブルシューティングまでが整備されていることもあって、今回紹介するツールの中でいちばんお勧めできる。日本語版は現在のところ非公認だが、申請を行っているとのことなので1日も早い認可を願う次第だ。



左のゲーム画面内のミニマップと見比べれば、実際に連動している様子が分かるだろう。使用しているのは日本語版で、ラベル表示も店の名前ではなく種類で表示させているため、どこに何があるかが一目で分かる



導入時に必要な位置設定。六分儀(Sextant)を用意し、現在の座標を入力するだけでよい。ちなみに、六分儀はTinkerのショップで購入できる



UO Auto-mapの日本語版では、ラベル表記が英語と日本語の両方が用意されている。デフォルトの設定では、両方のラベルが表示される。日本語のラベルを表示するためには、フォントの設定がさらに必要だ

UOASSIST

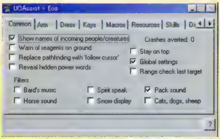
UOASSISTは非常に多岐にわたる機能を持っており、その高機能性ゆえに物議を醸したツールでもある。このツールが公認となったことに対し、UOプレイヤーの中にはショックを受けた人も少なくないだろう。問題となっていたマクロ機能は修正され、装備のワンキーによる持ち替えやラストターゲットと同等の機能が、8月のパッチでUO自体に加えられる予定となっている。ここでは、UOASSISTの持つそのほかの便利な機能を紹介しよう。

まず、最も便利だと言われているのが、秘薬やポーションなどの数を自動でカウントしてくれる機能だ。ご存知のように、UOでは魔法を使用するために八つの秘薬(Regents)が必要である。この秘薬はアイコンも小さく種類が多いため、その管理は非常に手間がかかる。面倒だからといって大量の秘薬を常に持ち運ぶのはリスクが大きいし、逆に、少な過ぎれば肝心の場面で秘薬切れという事態にもなりかねない。UOASSISTでは、ボタン一つでUOのプログラムと連動し、現在自分がどれだけの秘薬を持っているかを確認できる。そのため、補充のタイミングや、どれだけ補充すればよいかがすぐに分かるのだ。

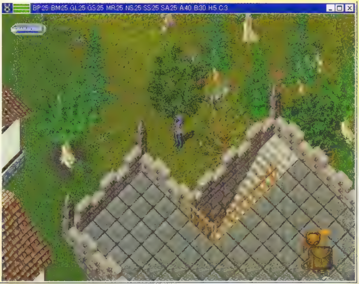
また、標準で用意されたスキルウインドウを上回る機能も搭載されている。正直言って、UOに備わっているスキル値表示機能は貧弱だ。スキル値0.1で一喜一憂するゲームであるにもかかわらず、上昇下降が分かりやすいとは決して言えない。このツールでは、"名前"や"値"順に加え、変化の大きかった順などで、スキルを任意にソートして表示することが可能だ。また、ログインしてから上昇下降したスキル値はきちんと記録が残る。

これ以外にも、画面内に現われたPCとNPCの名前を自動で表示する機能や、馬の鳴き声、雪などをカットするフィルター機能など、UO本体以上に細かなオプション設定も可能。また、必要な情報をUO画面内に表示する機能も備わっており、先に述べた秘薬などの数や、スキルの上昇下降がゲーム画面で確認できるのだ。

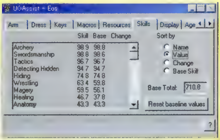
ただし、ほかの多くのツールと違い、UOASSISTはシェアウェア($14.95)であるという点には注意してほしい。使用を検討している場合は、期限付きの体験版が用意されているので、そちらをまず使ってみるとよいだろう。



Commonタブにまとめられた機能の中には、地面に落ちている秘薬の名前を表示させるなど、凝ったものが多い。通常のUOのインタフェースに不満を持っている人は、一度こちらを試してみると驚くに違いない



注目してもらいたいのは画面上部のタイトルバーだ。UOASSISTを使うと、ここにHPやスタミナ、マナをはじめ、秘薬やポーションなどの情報を表示させることができる



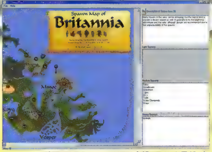
UOASSISTのお勧め機能の一つ、スキル値表示ウインドウ。Value(値)でソートすると、値の高いスキル順に一覧できる。Changeでソートすると、ログインしてから上昇したスキルが一目で分かるため、キャラクター成長に励んでいる人には非常にありがたい

UO Spawn Map

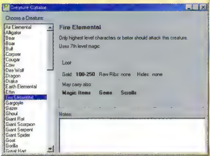
ブリタニアのどの場所に、どのようなクリーチャーが出現するかを教えてくれる百科事典のようなツールである。今回紹介するツールの中では、唯一UO本体と連動しないタイプのツールなので、だれもが手軽に試すことができるだろう。

起動するとブリタニア全土(THE SECOND AGEで追加された新大陸は除く)のマップが表示される。各エリアには数字が振られており、これをクリックすると、そこに出現するクリーチャーが画面右に、Light、Medium、Heavyといった出現率別に分類表示される。また、クリーチャーの一覧も付属していて、それぞれのクリーチャーの情報も得ることが可能だ。

初心者にとってはネタばれであり、中級者以上になるとさほど必要としないため、実用性の面からは勧められるツールではない。しかしながら、弊誌1999年3月号で紹介したUO Insideと並ぶ、面白いツールである。さらに、ダンジョンや新大陸情報が追加されたり、モンスターの画像が追加されたりすると、資料的価値のあるツールとなりそうだ。



このツールで確認できるSpawnエリアは全部で54にも及ぶ。各エリアには、英文ではあるが、簡単なガイドも記載されている



クリーチャーカタログでは、それぞれの強さや倒した際に得られるGPやアイテムが記されている

まだまだある Origin Systems社 公認ツール

1999年7月末現在、今回紹介した以外に四つの公認ツールがある。これらを一覧で紹介する。今後どのようなツールが追加されていくのか楽しみだ。

名称	機能
UO Calculator	普段どれだけの秘薬を用意すればよいかを計算するためのツール。UO ASSISTやUO Magic Toolに比べ非常にシンプルだ
UO Curse Tool	各種のセリフを登録し、マウスクリック一つでPCに喋らせることができる会話補助ツール
UO Journal Converter	UOのJournalファイルをHTML形式にコンバートしてくれるツール。読みやすいので、そのまま記録にしたり、UO日記を書く際に使用すると便利
UO Magic Tool	秘薬管理と魔法専用ツール。UO Calculatorと同等の機能に加え、UOASSISTとも連動し機能する。高機能だが設定はやや難しい

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

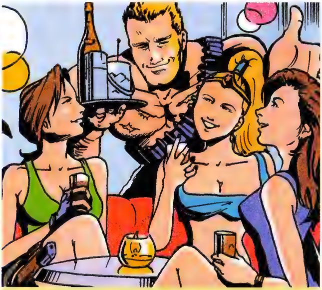
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

HALF-LIFE



研究所に異界の門が突如開かれた!? 人知を越える異形の生物との大激突を描く3Dシューティング。マルチプレイでは、最大32人が入り乱れての銃撃戦が楽しめる。

EVERQUEST



世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

STARCRAFT



根強い人気を誇る、宇宙が舞台のリアルタイム戦略シミュレーション。Terran、Zerg、Protossの3種族が互いの特性を生かして種の存続をかけた戦いを繰り広げる

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

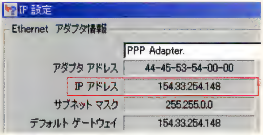
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、「Internet」「インターネット接続」と呼ばれることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動しクライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

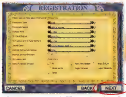
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI95

KALI 95
http://www.panda.co.jp/products/kali/kali.htm

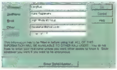
日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

KALI95は、ネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。サーバー名、参加プレイヤー、そして肝心のサーバーのIPアドレスが分かる。さらに、プレイされているほかのゲームのリストも見ることができる。また、ネットワームゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

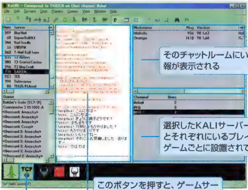


最初の起動時にユーザー情報を入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、本名など人に知られたくない情報がある場合は、適当に書いてもいい。すべての項目に書き込んだら、「OK」をクリックする。

KALI95で使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/part	参加しているチャットルームを去る
/msg ニックネーム メッセージ	指定した人にだけ見えるメッセージを送る
/ping ニックネーム	指定した人のPING値を測定する
/games	ほかの人がどんなゲームをプレイしているのか調べる
/gamelist ニックネーム	指定した人のマシンにインストールされているゲームを調べる

画面の見方



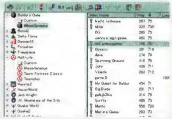
そのチャットルームにいるプレイヤーの個人情報が表示される

選択したKALIサーバーにあるチャットルームとそれぞれにいるプレイヤー数の一覧。通常、ゲームごとに設置されている

このボタンを押すと、ゲームサーバー一覧が立ち上がる

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、EnterでOKだ。また、発言入力欄には / (スラッシュ)ではじまる「コマンド」を入れることによっていろいろな操作ができる

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはKALIサーバーを選択。サーバー内には、話題ごとにチャットルーム(Channel)があるので、好きなチャンネルを選択しよう。TAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに日本人プレイヤーは多い



ゲームサーバー一覧が表示された状態。IPアドレス、プレイヤー数、接続状況などが把握できる。接続したいサーバーをダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然そのゲームの製品版をインストールしていないと起動できない

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTI PLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ。battle.netは日本語に対応していないので、チャットはすべてアルファベットで行う

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS：X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT：DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

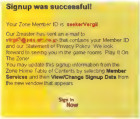
ユーザー登録の仕方



右上の「Start Here!」を選択後、表示された画面で「Sign up now」をクリックして登録画面に移動

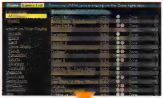


自分が使うMember ID、パスワード、電子メールアドレス、18歳以下かどうかを記入し、「Submit」を押す。このとき他人と同じMember IDを入力していると、エラーメッセージが出て書き直しとなる。完了すると確認の電子メールが届く



サインアップが完了したら「Sign in NOW」をクリック。必要なソフト、プラグインがインストールされ、登録は完了だ

ゲームを遊ぶ方法



メイン画面から「Play Games」→「Games List」の順でクリックして、ゲームの一覧を表示させよう。この中から遊びたいゲームを選ぶ。右端の数字が現在の参加人数だ



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。Rookieとあるのは初心者向けチャンネルだ



ダウンロードが必要なゲームの場合は、ファイルが自動でインストールされる



インストールが完了するとこの画面に。チャンネル内のゲームルームウインドウが開く。カーソルを合わせることによって、だれがチャンネルにログインしているかが分かる。右の欄は現在参加しているプレイヤー名と、回線状況。バーが赤いプレイヤーは回線の状態があまりよくない。ルームをクリック後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

Hotmail
http://www.hotmail.msn.com/JA/

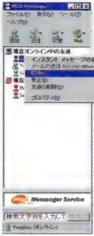
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトが7月に発表したMSN Messenger Service(以下、MS)は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

日本語版は、現在プレリリースのため検索機能がまだじゅうぶんに機能していないが、今後のバージョンアップに期待しよう。ユーザーとなるためには最初にHotmail のメールアカウント(○○@hotmail.com)が必要となるが、登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



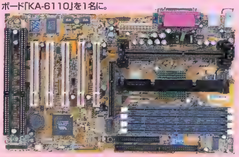
招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了

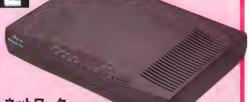


BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT 読者プレゼント

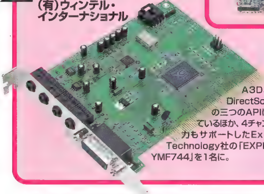
1 Apollo Pro133搭載マザーボード
日本エフ・アイ・シー(株)
ベースクロック133MHzに対応したApollo Pro133搭載マザーボード「KA-6110」を1名に。



2


ネットワーク
ゲームライフを充実させる
ダイアルアップルーター
富士通(株)
DHCPスタティック機能など、ネットワークゲームに特化した機能を備えた、同社のダイアルアップルーター「NetVehicle-H30」を1名に。

3 A3DとEAXをサポートするサウンドカード
(有)ウィンテル・インターナショナル



A3D、EAX、DirectSound3Dの三つのAPIに対応しているほか、4チャンネル出力もサポートしたExplorer Technology社の「EXPLORER YMF744」を1名に。

4 立体眼鏡eyeSCREAM
フレックス・ジャパン・トレーディング
(http://frex.com/w3d/)



新ドライバの配布によって、Voodoo2だけでなくVoodoo3、TNT、TNT2と組み合わせて立体映像が楽しめるようになった「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

5 (株)マイピック
同社の新作ソフトとTシャツを合計で19名にプレゼント。内訳は以下のとおり。

5A	レイルロードタイクーン II 完全日本語版	5名
5B	ヨーロピアンエアウォー 完全日本語版	5名
5C	スコットランドヤード 完全日本語版	5名
5D	STAR TREK:BIRTH OF THE FEDERATION	2名
5E	MECHWARRIOR 3 Tシャツ	2名



5A 5B 5C 5D 5E

6 マイクロソフト(株)


シカゴの街を過激に走り回る「Midtown Madness」。その主役とも言えるフォルクスワーゲン ニュービートルのぬいぐるみを1名に。ドイツから直接送られた超レアものだ。

7 マイクロマウス(株)
ボイスチャット対応や自然現象をち密に描写したグラフィック、戦術核兵器搭載可能など数多くのフィーチャーが盛り込まれた「F-22 LIGHTNING 3」を2名に。



8 (株)ズー
次々と出されるボスの指令を遂行するため、ロンドンの街を過激に走り回る「GTA:ロンドン」を3名に。



9 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
クリーチャーを操って、ダンジョンに侵入してくる勇者を撃退する「ダンジョンキーパー 2」。関連グッズを9名に。

9A	フィギュア	2名
9B	Tシャツ	1名
9C	ストラップ	4名
9D	キーホルダー	2名


9C 9A

11


全米で一大ブームを巻き起こし、日本でも1999年秋にロードショウ予定の『オースティン パワーズ:デラックス』フィギュアを1名に。

13 インテル(株)


小室哲哉氏のサイン入りポロシャツを1名に。

10 (株)アイジーエス


海外の最新作、名作ゲームをジャンルごとに厳選して、デモ版やシェアウェア版を1枚のCD-ROMに詰め込んだ同社のインターナショナル・ゲーム・セレクションシリーズを各1名に。

10A	ARCADE SESSION	1名
10B	PUZZLE SESSION	1名
10C	SPORTS SESSION	1名
10D	ADVENTURE SESSION	1名
10E	SIMULATION SESSION	1名
10F	ACTION SESSION	1名
10G	STRATEGY SESSION	1名

12 アイドス・インタラプティブ
期待の大型RPG「レブナント」の発売を控えた同社から、オリジナル腕時計(12A)を1名に。ペン(12B)を3名に。


12A

14 ダイアモンド・マルチメディア・システムズ(株)
携帯型デジタルサウンドプレイヤー「Rio 500」のロゴ入りポロシャツを1名に。



プレゼント応募方法
プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を漏れなくご記入の上ご応募ください。締め切りは1999年9月24日(11月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

8月2日にインテルがPentiumIII 600MHzの出荷を開始したが、それに伴い、同CPUを搭載したマシンが登場した。今回紹介するマシンは、インターネット通販をメインにDOS／Vパーツを販売しているハッピーキャットコンピュータのオリジナルマシンで、ゲームマシンとして最強のスペックを装備しつつ、約22万円という低価格を実現している。このゲーマー垂ぜんのハイスペックマシンのパワーの一端を披露しよう。 文／角田一[illegible]

PentiumIII 600MHzを搭載した最強のゲームマシン HAPPY-CATオリジナルモデル HC600BX-R／H2



PentiumIII600MHzは、CPU単体では8万円程度で売られている

Athlonと真っ向から競合する PentiumIII 600MHzの位置付け

当初の予定では、Coppermineとして0.18μ、ベースクロック133MHzでリリースされるはずだったインテル初の600MHz版CPUが、0.25μ、ベースクロック100MHzのKatmaiコアで急きょ登場した。パッケージは従来のPentiumIIIと同じSECC2だ。相次ぐロードマップの変更で、Coppermineの発売は11月に延期され、その代わり9月末には、Katmaiコアでベースクロック133MHzを実現したPentiumIII 600MHzがリリースされる見込みだ。

こうなると、今回出荷が開始されたPentiumIII 600MHzは、ベースクロックが100MHzであるため、最速CPUの座を2ヵ月しか保持できないことになる。しかし、インテルにとって、この600MHzのCPUを8月に出荷することは、マーケティング戦略的に重要な意味を持つ。つまり、PentiumIII 600MHzは、AMDが6月末に発表したAthlon 600MHzの対抗CPUとして、この夏の商戦を乗り切るための役割を担っている。

29種類のベースクロックに対応したMS-6199を搭載

今回紹介するハッピーキャットオリジナルモデルHC600BX-R／H2は、ゲームマシンとして非常に魅力的なパーツを搭載している。まず、マザーボードにはマイクロスターのMS-6199が採用されている。同マザーボードは、440BXチップセットを搭載したSlot1対応機で、自作ユーザーに評判が高かったMS-6163の後継モデルに相当する。拡張スロットの構成（AGP×1、PCI×5、ISA×2）や基本的なレイアウトはMS-6163と同じだが、CPU関連の設定項目が大幅に増えている。BIOSで設定可能なベースクロックは66.8～155MHzまで29通り、さらにCPUコア電圧はデフォルト値の＋15%まで、I／O電圧も3.3～3.6Vの範囲で設定できる。温度センサーによるCPUの温度監視も可能だ。

ビデオカードは、Riva TNT2 Ultraチップと32MBのSGRAMを搭載したWinFast 3D S320 II Ultra（LeadTek社製）を採用しており、パフォーマンスと安定性で、ゲーム用ビデオカードとしては最もお勧めできる製品だ。HDDにはUltra ATA／66に対応したQuantum Fireball Plus KA（9.1GB）、メモリーはPC133に対応した128MBのSDRAMを採用しており、限りなくパフォーマンスを追求できる仕様になっている。ゲーム用途で重要となるサウンドカードは、Sound Blaster PCI 512を搭載しており、EAXやDirectSound3D対応ゲームで4チャンネルサウンド出力を楽しむことが可能だ。

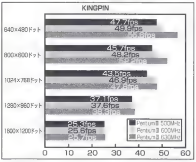
1024×768ドットで47fpsに到達する今夏最強のゲームマシン

PentiumIII 600MHzのパフォーマンスを確認するために、「KINGPIN」のTimedemo、「3D WinBench 99」のLighting and Transformation（CPUのジオメトリー演算性能を評価）、「3DMark 99 MAX」によるベンチマークテストを行った。KINGPINは、1024×768ドット時に約47fpsを出しており、これは現時点で最高レベルのパフォーマンスといえる。PentiumIII 500MHzと比べても8%ほど高いフレームレートとなっており、PentiumIII 600MHzの演算性能の高さがビデオカードのポテンシャルを最大限引き出しているようだ。

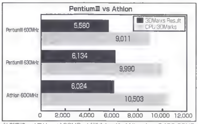
さらに、豊富なクロックアップ設定のメリットを生かすために、ベースクロック105MHz×6の630MHzでの動作を試みたところ、問題なく安定動作した。630MHzでのベンチマーク結果は、ほぼ周波数比で向上している。いずれにしても、ゲーム用マシンとしてはじゅうぶん過ぎるほどのパフォーマンスだ。

参考までに、Athlon 600MHz搭載機を使ったベンチマーク結果も掲載する。これは、ハッピーキャットコンピュータが3DMark 99 MAXを使って計測した結果を参考までに用意したものだが、Athlon 600MHzがわずかながら高い結果を残している。SlotAという新しいプラットフォーム上で、ゲームが安定動作するかどうかは不明だが、Athlonについては11月号の特集2でテストする予定であるため、そちらを見てほしい。

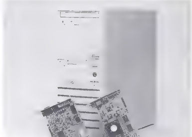
CPU、チップセットなどがベースクロック133MHz環境へと向かう過渡期的な状況ではあるが、現時点で新しいマシンの購入を考えているゲーマーにとって、PentiumIII 600MHz搭載機は、2000年に向けた最良のゲーム環境となるはずだ。そのCPUを搭載したHC600BX-R／H2は、多彩なCPU設定が可能なマザーボードMS-6199を採用しており、自作マシンにしか興味を示さないヘビーユーザーでも満足できる仕様といえよう。Ultra ATA／66対応HDDやPC133対応メモリーの採用など、秋以降にベースクロック133MHz環境へ移行する場合でも、まったく問題なくアップグレードできるだろう。唯一、気になるのはAGP 4×モードへの移行で、ビデオカードのバンド幅を増強したい場合、9月末に登場するIntel820を搭載したマザーボードへの交換が必要になりそうだ。



計測環境　メモリー：128MB、ビデオカード／Riva TNT2



計測環境　メモリー／128MB、ビデオカード／Millennium G400 32MB
テスト：ハッピーキャットコンピュータ



Riva TNT2を搭載したビデオカードと、EAXと4チャンネルサウンド出力をサポートするSound Blaster PCI 512が組み込まれており、ゲームマシンとして理想的なシステムを装備している

ベンチマークテストの結果

	PentiumIII 500MHz	PentiumIII 600MHz	PentiumIII 630MHz
Lighting and Transformation	56.2	66.7	69.6
3DMark 99 MAX	5,000	5,705	5,943

計測環境：メモリー／128MB、ビデオカード／Riva TNT2（1024×768ドット、16ビットカラー）

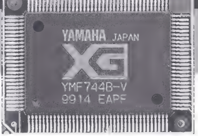
製品情報

CPU：PentiumIII 600MHz（SECC2）
マザーボード：MS-6199（440BX搭載）
メモリー：128MB（PC133、CL=2）
ビデオカード：Leadtek WinFast 3D S320 II Ultra
サウンドカード：Sound Blaster PCI 512
HDD：Quantum Fireball Plus KA（9.1GB、Ultra ATA／66）
価格：22万5,000円
問い合わせ先：ハッピーキャットコンピュータ　TEL 0166-59-2335
URL：http://plaza18.mbn.or.jp/~happy_cat/

9月号の特集2「3D Sound Basics」でゲームに最適なサウンドカードを紹介したが、この記事掲載後に大変魅力的なサウンドカードEXPLORER YMF744が登場した。主な3DサウンドAPIのすべてに対応しているため、これさえあれば、Sound Blaster Live!シリーズとMonsterSoundシリーズのどちらを購入すべきか迷う必要はなくなる。この恐るべきサウンドカードの実力に迫ってみる。

文／Fakemoon

A3DとEAXをサポートするサウンドカード EXPLORER YMF744



ヤマハの最新サウンドチップYMF744を搭載しており、GM、GS、XGといった各種MIDIフォーマットの音楽再生に威力を発揮する

4チャンネル出力対応のサウンドカードがたったの4,000円

EXPLORER YMF744は、台湾のExplorer Technology社製のサウンドカードで、ヤマハの最新サウンドチップYMF744を搭載している。このチップは、コストパフォーマンスの高いサウンドカードとして数多く出荷された、YMF724の後継チップにあたり、秋葉原で実売価格4,000円程度で販売されている。

YMF724との機能の違いは、4チャンネルサウンド出力への対応およびデジタル入出力（入力が加わった）が新たにサポートされた点にある。しかし、今回の評価したEXPLORER YMF744は、4チャンネルスピーカー端子を標準装備してはいるものの、デジタル入出力端子は用意されていない。その代わり、SPDIFのIN／OUTコネクターを装備したドーターボード（価格は2,000円以下）が別途、製品化される予定だ。これによって、MDやDATなどのオーディオ機器と接続してデジタルサウンドを録音することが可能になる。

コストパフォーマンスは魅力的だが基本性能はやや不足気味

製品パッケージは非常にシンプルで、箱の中にはボード本体とドライバCD、簡易英語マニュアルしか入っていなため、化粧箱入りバルク品という印象を持つ。ドライバのインストールが済むと、コントロールパネルの中に設定用のアイコンが配置されるので、各種設定（スピーカーモード、Sensauraモードなど）はここで行うことになる。Sound Blaster Live!のように、タスクトレイ上にアイコンで表示されると便利なのだが、製品に付属するドライバでは無理なようだ。

サウンドカードの基本性能を確認するために、「Audio WinBench 99」を使ってベンチマークテストを行ったところ、EXPLORER YMF744は現在のドライバでは、DidectSoundが18ストリーム（同時再生可能な音声数）、DirectSound3Dにいたってはわずか8ストリームしか再生できていない。代表的な3Dサウンド対応ゲーム「UNREAL」の場合、32ストリームが必要になるため、スペック的には見劣りする。また、CPU占有率をSound Blaster Live!と比較すると、かなり高いため、サウンド処理がマシンのパフォーマンス低下につながる可能性がある。

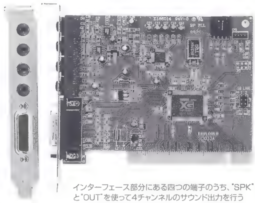
A3DとEAXを含む三つの3DサウンドAPIに対応

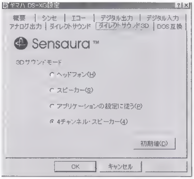
ストリーミング数でややパワー不足を感じさせるYMF744だが、このチップの最大の特徴ともいえるのが“Sensaura”（Central Research Laboratoriesの3D音像定位技術）をドライバでサポートする機能で、これによってDirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0の三つの3DサウンドAPIをエミュレートすることが可能だ。Sensaura対応の「MORTOR HEAD」をプレイしたところ、確かにサウンド設定でA3Dを選択でき、4スピーカーを利用したポジショニング効果や、反響音の効果を体験することができた。しかし、Sensauraに未対応の「セガラリー2」では、EAXによるトンネル内でのリバーブ効果はおろか、4スピーカー再生さえ不可能であった。そのほか、「MECH WARRIOR 3」「UNREAL TOURNAMENT」「HALF-LIFE」などをプレイしてみたが、残念ながらA3DやEAXとの完全な互換性を持っているとはいえないようだ。また、CPU負荷が高いため、動きが激しい場面ではこま落ちが発生することが多々あり、若干ながらノイズ（ザラザラとした）が目立つのも気になった。このあたりは、少しでもフレームレートを上げたいというゲーマーにとってつらいところだ。

ただし、これらの問題は、チップ自体が登場して間もないため、ドライバの完成度が低いことが原因と思われる。今後ドライバの完成度が上がるにつれて、パフォーマンスや互換性が向上することに期待したい。

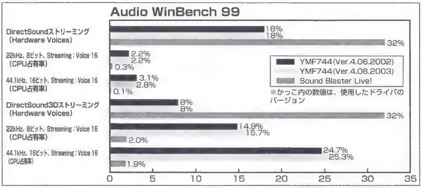
製品情報

実売価格：約4,000円
対応API：DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0
問い合わせ先：ウインテル・インターナショナル
TEL 03-5297-2028
E-mail：wintell@maile4.alpha-net.ne.jp


インターフェース部分にある四つの端子のうち、“SPK”と“OUT”を使って4チャンネルのサウンド出力を行う



これはDirectSound3Dの音声出力モードの選択画面だが、SensauraアルゴリズムでA3DとEAXをソフトウェアエミュレートすることが可能



YMF744については二つのドライバを使ってテストしたが、ストリーミング数とCPU占有率の両方で、Sound Blaster Live!と比べて大幅に低い結果が出た

SECRET FILE #00047

エクスペンダブル

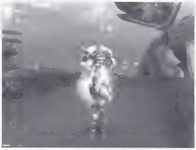
メーカー：イマジニア

背面視点で戦闘画面が迫力満点に

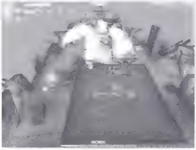
このゲームは常にバードビュー表示で、プレイヤーキャラクターを見下ろしている。3Dで再現された世界観を見せるためにこうなっているようだが、手前に向かって走らせると左右が逆になって、ラジコンのような操作感覚になってしまうのがつらいところ。そこで、常にプレイヤーの背後からの視点になるチートを紹介しよう。プレイ中に「bucketofchicken」とタイプし、テンキーの右上にある－キーを押すのだ。これなら常に敵を正面に見据えて戦える。このモードが気に入ったら、インストールしたフォルダ内にある「go.exe」のショートカットを作ろう。「-whostayedlateagain」とオプションを追加すれば、常に背後視点モードでゲームが始まり、チート入力の手間が省けるぞ。

エクスペンダブルのチートコマンド一覧

bod	チートモードオン
mrbenn	次のレベルに進む
zippy	無敵モード
bucketofchicken	背後視点モード
babapapa	クレジットが増える
crystaltips	LIFEが増える
dunky	得点が増える
albertofrog	グレネードがパワーアップする
bing	チートコマンドを無効にする
以下はショートカットに付けるオプション	
-whostayedlateagain	背後視点モードで起動



「bucketofchicken」での背後視点は迫力満点。ただし、視野が狭いため、進路や敵の位置が分かりにくくなってしまう。一度通常モードでプレイしてマップを覚える必要があるだろう



「albertofrog」ではグレネードがパワーアップする。ボスとの戦いもあっさり片づく

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00048

スター・ウォーズ エピソード1　ファントム・メナス

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

最初からクイーン・アミダラでプレイできる

『スター・ウォーズ』最新作の世界観とストーリーを再現したこのゲーム。オビ＝ワン・ケノービがメインキャラクターだが、クワイ＝ガン・ジンやパナカ隊長、クイーン・アミダラを操るステージも用意されており、それぞれのファンもどっぷり浸らせてくれる。この世界をさらに楽しむために、お気に入りのキャラクターで遊び通しせるチートコマンドを紹介する。

Backspaceキーを押してコンソールを呼び出し「iamqueen」とタイプすれば、クイーン・アミダラでプレイできる。同様に、クワイ＝ガン・ジンやパナカ隊長もプレイ可能だ。ただし、武器は使用するキャラクターに依存するので、クリアできずに自滅してしまわないように気をつけたい。また、会話シーンの名前はそのままなので、クイーン・アミダラでも「急げ、オビ＝ワン」などと呼ばれてしまう。画面をシネサイズにするチートは「beyond cinema」だ。これも雰囲気を盛り上げてくれる。



クイーン・アミダラは「iamqueen」で登場。初期装備の武器はライト・セイバーほどの威力はない。より難易度の高いプレイが楽しめるだろう



「beyond cinema」でシネマスコープサイズにしてみた。視野は狭くなってしまうけれど、迫力のある画面になる。ちなみに「naughty naughty」コマンドで背面視点にしている

スター・ウォーズ エピソード1　ファントム・メナスのチートコマンド一覧

i like to cheat	すべての武器を装備する
iamqueen	クイーン・アミダラになる
iampanaka	パナカ隊長になる
iamquigon	クワイ＝ガン・ジンになる
iamobi	オビ＝ワン・ケノービになる
happy	小型速射ブラスターをパワーアップ
from above	真上からの視点になる
naughty naughty	背後からの視点になる
perf	ワイヤーフレーム表示
but i feel so good	フォースが強くなって赤くなる。もう一度入力すると紫色になる
slowmo	スローモーションモードのオン／オフ
beyond cinema	シネマスコープサイズの画面に
give me life heal it up	healthを100にする
where is gurshick gurshick	クレジット画面の表示
rex	メニューボックスに赤い線が出現する
i really stink	レベルをEASYにセットする
fps	フレームレートを表示
donttttt rrrrright kill me now	どれも自殺コマンド
drop a beat	画面が波打つように揺れて表示される

Midtown Madness

メーカー：マイクロソフト

飛行機大好きなあなたに捧げるチート特集

街中を愛車で走り回れば、マップの右下に空港があることはだれでも分かる。ここには飛行機が離着陸を繰り返しているけれど、今回は、この飛行機をたくさん登場させるチートをご紹介しよう。

まず、「Midtown Madness」には入力方法によって3種類のチートがある。
① メニューで「新規」を選んで、ドライバー名にコマンドを入力するもの
② ドライバー名にコマンドを入力した後、シティドライブモードで特定の車を選ぶもの
③ ゲーム中にCtrlキー＋Altキー＋Shiftキー＋F7キーの同時押しでコマンドラインを表示させて入力するもの

飛行機を大量に登場させるには①の方法を使う。ドライバー名を「Jet Planes」にしてレースをスタートすれば、なんと自車とライバルカー以外の車が全部飛行機に変身するのだ。ちなみに飛行機の走行速度は遅く、幅もあるのでかなり邪魔な存在になる。レースの難易度がちょっと上がるというわけだ。

②は、ボーナスカーでプレイできるチートだが、シティドライブモードでしか使えない。自車を飛行機にするには、まずレースで2回勝ってバスを選択可能にする。そして「vaboeing_small」というドライバー名でバスを選べば自車が飛行機になるのだ。



渋滞してる車もすべて飛行機になってしまう。面白いんだけど、レースには邪魔だ。動きが遅いので巻き込まれると脱出に苦労する



今度は自分で飛行機を走らせてみた。2車線も使う上に遅くて曲がらないなど、あまりメリットはない。飛行場に行ってみたけど、飛べなかった



コマンドラインはCtrlキー＋Altキー＋Shiftキー＋F7キーの同時押しで表示できる。タイミング良く押さないと表示されず、こつが必要だ



「/ufo」で飛んでいる飛行機をUFOにし、空港連絡道路で見物してみた。残念ながら音は飛行機のまま



ちなみに「/big」にすると歩行者が巨人になる。股の下をくぐろうとしたら倒れてしまった。小さな車に跳ねられる巨人とは情けない

Midtown Madnessのチートコマンド一覧

①ドライバー名に入力

Showme Cops※	マップ上に警察車両の位置を表示
Big Bus Party※	一般車両がすべてバスになる
Tiny Car※	一般車両がすべて小型車になる
amizdA eoJ※	一般車両がすべて後ろ向きにで走る
Jet Planes※	一般車両がすべて飛行機になる
Warp Eleven※	一般車両と歩行者が10倍のスピードで移動

②プレイヤー名に入力後、シティドライブで特定の車を選択

vasedans＋キャデラック エルドラド	自車がセダンになる
vavan＋フォードF-350	自車がバンになる
vadiesels＋バス	自車がディーゼル車になる
vacompact＋VW ニュービートル	自車が小型車になる
vapickup＋フォードF-350	自車がピックアップトラックになる
vabus＋バス	自車が別の塗装のバスになる
vadelivery＋フォードF-350	自車がデリバリートラックになる
valimo＋マスタングGT	自車がリムジンになる
vataxi＋キャデラック エルドラド	自車が黄色いタクシーになる
vataxicheck＋キャデラック エルドラド	自車が緑のタクシーになる
vaboeing_small＋バス	自車が小型飛行機になる

③ゲーム中にコマンドラインを表示させて入力

/nodamage※	ダメージを受けない
/damage	「/nodamage」をオフ
/fuzz※	パトカーのレーダーをオン／オフ
/bridge※	橋の動作が早くなる
/ufo	飛行機がUFOになる
/swap	列車が飛行機になる
/puck※	コントロールが利かなくなる
/grav※	重力が半減する
/postal※	郵便受けが火を吐く
/talkfast	メッセージが早回しになる
/talkslow	メッセージがゆっくりになる
/big	通行人が巨人になる
/tiny	通行人が小人になる
/nosmoke	タイヤがダメージを受けたときに煙が出ない
/smoke	タイヤがダメージを受けたときに煙が出る

※：有効にしていると成績が登録されないコマンド。勝利しても車やコースのロックは解除されない

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q **「QUAKE II」などの3Dシューティングでは、オプション設定でサウンドクオリティーを「HIGH」と「LOW」のどちらか選べるのですが、LOWにした場合、どんなメリット、デメリットがあるのでしょうか。（広島県・斉藤一生）**

A 一概には言えないかもしれませんが、サウンドオプションのLOW、HIGHとは、ゲーム中に使われる効果音や、音楽のサンプリングレートの差（例えば22.1kHzと44.1kHzの音のように）と考えるといいでしょう。そうなると、同じ音を使うとしてもファイルサイズが小さいものと、大きいものの差が出てきます。画面の解像度にも選択オプションがあるのと同じで、サウンド面でも選択できるようになっているのです。

まずメリットから述べますと、斉藤さんがお使いのサウンドボードがISAバスタイプのもので、なおかつ使用マシンのスペックが全体的に低い場合（例えば、ゲームの最低動作環境程度）であれば、サウンドオプションをLOWにすることによって、サウンドカードやCPUが処理するデータ量が減りますので、フレームレートが落ちにくい、または向上するなどの効果が現れるでしょう。

逆にデメリットとしては、音質が低下するわけですから、製作者の意図した効果音やBGMをそのまま楽しめないということになるでしょう。ただし、現在主流のPCIバス対応のサウンドカードや、推奨動作環境以上のマシンを使用している限りはほとんど考慮する必要はありません。サウンドクオリティーの項目はそれほど気にしなくても良いでしょう。

余談ですが、現在ではサンプリングレートの差よりも、同時に再生できるサウンドの数（ストリーミング数）の大小の方がサウンドカード選択の要点やオプションの選択条件の重要項目に変わりつつあるようです。（Fakemoon）

HALF-LIFE



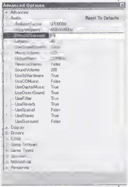
セガラリー 2



MECHWARRIOR 3



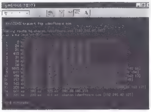
サウンドクオリティーを設定できるゲームは多いですが、ISAバスのサウンドカードでない限りLOWにしてもゲームプレイにそれほど大きなメリットはありません



「UNREAL」では、ADVANCED OPTIONを選択するとEffects Channelsという項目でストリーミング数を調整できます

Q **ゲームのデモやシェアウェアをダウンロードするとき、HTTPサイトとFTPサイトのどちらかを選ぶようになっていることがあります。また、ダウンロード先を複数のアドレスから選べるようになっていることもありますが、これにはどんな意味があるのですか？　速くダウンロードするには、どれを選べばいいのでしょうか。（岩手県・芳山清和）**

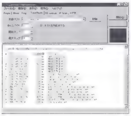
A HTTP（HyperText Transfer Protocol）もFTP（File Transfer Protocol）も通信プロトコルの名称です。HTTPはHTMLで記述されたドキュメントを送受信するための通信プロトコル、FTPはファイルを転送するための専用プロトコルです。一般的には、より信頼性の高いFTPサイトからダウンロードすることをお勧めします。HTTPはファイル転送にはあまり向いていない上、機能面でブラウザーの種類やバージョンに依存するためです。ただし、会社や学校からLAN経由で接続している状態ではFTPが利用できない場合がありますので、その場合はHTTPを選択してください。



traceroute の実行は、DOSプロンプトから「tracert サーバー名」と入力するだけです。PING値を測るには、「ping サーバー名」と入力します。中継サーバーの数が少ないほどネットワーク上の距離も短いと言えます

さて、ダウンロードサイトの選択は難しい問題です。複数のサイトから選べる場合の多くは、そのサーバーの置かれている地域も併記されています。一見、自分のマシンからいちばん近いサイトを選べばいいように思えますが、「ネットワーク上の距離」と「地理的な距離」とは違います。目的のファイルのあるサーバーにアクセスする場合、通常はいくつものサーバーを中継することになります。この中継するサーバーの数が、ネットワーク上の距離を表しています。利用しているプロバイダーによっては、アメリカにあるサーバーの方が国内のサーバーよりも中継する数が少なく、「近い」ことすらあるのです。

このネットワーク上の距離が短いサーバーの方が、一般的にダウンロード時間を短縮できます。自分のマシンから目的のサーバーまでのネットワーク上の距離は、DOSプロンプトを起動して「traceroute」と呼ばれるコマンドで調べることができます。tracerouteは、目的のサーバーまでの間にある中継サーバーとそのIPアドレスを順次表示してくれます。



tracerouteやpingを実行できるフリーソフトは数多くあります。ここで使用した「Net Spelunker」はhttp://www.asahi-net.or.jp/~fm4j-kbys/からダウンロードできます。対象ホストを入力して「開始」をクリックするだけの簡単操作です

さて、ネットワーク上の距離以外にも、サーバーによって速い／遅いがあります。これには、バックボーン回線の容量やトラフィック（混雑）状態など、いろいろな要因があります。混雑状態を調べるには、pingコマンドで応答時間を測ってみてください。

なお、tracerouteもpingもコマンド入力が面倒な場合は、サポートするWindows用のフリーソフトがたくさんあるので利用してみてください。（角田一美）

Q **言語チェックが入っている海外のゲームを買ってしまい、日本語OS上でプレイすることができません。どうしたらいいのでしょうか?**

(兵庫県・松永謙一)

A 国内の正規代理店から購入した場合はこの問題は起こらないのですが、並行輸入版や海外でしか販売されていないゲームソフトを買ってしまうと、Windowsの言語バージョンが違うためにプレイできないことがあります。これが、いわゆる「言語チェック」と呼ばれる問題です。

言語チェックとは、一般に英語版Windows 95／98でないとインストールできないようにしているプロテクトのことで、インストールしようとするとOSの言語が違うというメッセージが出てインストールできないようになっています。このようなゲームの場合、デモ版でも言語チェックが施されている場合が多いようです。

しかし、このチェックは案外簡単に外すことができます。理屈としては、見かけ上Windowsを英語版にしてしまえば良いわけです。これはレジストリを編集することで可能です。しかし、レジストリは間違った個所を編集してしまうと最悪の場合、Windowsが起動しなくなるなどの事態が発生することもあり得ます。あくまで自己責任においての作業を行ってください。また、通常より厳重な言語チェックがかけられていて、以下の作業をしてもプレイできないゲームもあります。

レジストリを書き換える場合ですが、ゲームによってLocaleを変更する方法と、Codepageを変更する方法の二つがあります。ただし、Codepageの変更が必要なゲームはほとんどありませんので、前者の方法をまずお試しください。

Localeを変更する場合

①スタートメニューの「ファイル名を指定して実行」で、「regedit.exe」と入力して、レジストリエディタを起動します

②「HKEY_LOCAL_MACHINE¥System¥CurrentControlSet¥control¥Nls¥Locale」を開きます

③(標準)の値を"00000411"(日本語)から"00000409"(英語US)に変更します。もし、英語UKの場合はこの値が"00000809"となります

④Windowsを再起動後、目的のゲームをインストールします

⑤インストール終了後、再度レジストリエディタを起動します

⑥(標準)の値を"00000411"に戻して、Windowsを再起動すれば完了です

Locale変更でインストール可能なゲーム
HEXEN Ⅱ、QUAKE Ⅱ、G-POLICEなど

Codepageを変更する場合

①レジストリエディタを起動します

②「HKEY_LOCAL_MACHINE¥System¥CurrentControlSet¥control¥Nls¥Codepage」を開きます

③「ACP」と「OEMCP」の値を"00000932"から"00000850"に変更します

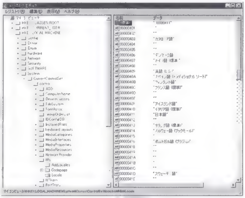
④Windowsを再起動後、目的のゲームをインストールします

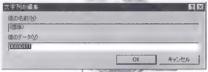
⑤インストールが終ったら、再度レジストリエディタを起動します

⑥「ACP」と「OEMCP」の値を"00000932"に戻して、Windowsを再起動します

Codepage変更でインストール可能なゲーム
FOMULA 1 97

さらに、プログラム本体を書き換えてしまうという方法もないわけではないのですが、これは後々Patchが当てられなくなるなど思わぬ弊害が出る可能性がありますので、あまりお勧めできません。ただし、インストールできないと言うのは、あくまでもそのゲームのインストーラでチェックを行なっているのであって、ゲームのプログラム自体で行なっているものは滅多にないようです。 (baron)



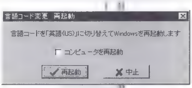


レジストリの書き換えは慎重に行ってください。再起動後、「ブリーフケース」など半角カタカナのファイル名が文字化けしていたら書き換えは成功です。お目当てのゲームをインストールしましょう

便利なフリーウェア

Locale変更の作業を自動で行なってくれるツールもあります。Unoshin氏の作成したフリーウェア「言語コード変更＋再起動ツール」がそうです。これはLocaleの(標準)の値が日本語なら英語USに、英語USなら日本語に書き換えてWindowsを再起動するという機能を持っています。このツールを起動後、ゲームをインストールして再度このツールを起動するだけで作業が終ります。

言語コード変更＋再起動ツール
http://www.biwa.ne.jp/~unoshin/



疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

CASTROL HONDA SUPERBIKE2000	CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
DEMISE	DEMISE
F22-3DEMO	F-22 LIGHTNING 3
FIGHTING STEEL	FIGHTING STEEL
H&D	HIDDEN&DANGEROUS
INDEPENDENCE WAR	INDEPENDENCE WAR
ODN	ODN接続サインアップキット
OUTCAST	OUTCAST
PANDRA'S BOX	Pandora's Box
PANZER GENERAL3D ASSAULT	PANZER GENERAL 3D ASSAULT
Q3TEST2	QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.07
SEGA RALLY2	セガラリー 2
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

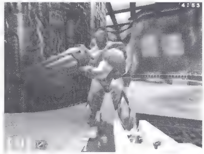
付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームタイトルの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dシューティング QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.07

すでに多くのQUAKERたちにプレイされているQUAKE Ⅲ ARENAのテスト版。最新バージョン1.07では、新マップQ3TOURNEYが追加され、ゲームモードもDEATHMATCH、TEAM DEATHMATCH、TOURNAMENTの3種類になった。QUAKERたちの興奮はさらに加熱しそうだ。



インストール方法
①付録CD-ROMのQ3TEST2フォルダに収録されている[Q3TEST_WIN32_1_07.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONTROLS」で変更可能です。また、この体験版はマルチプレイ専用です。シングルプレイモードは無いのでご注意ください。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左回転
→キー	右回転
Alt+矢印キー	矢印方向へ並行移動
左Shift+矢印キー	移動速度が変わる
Aキー	上を見る
Zキー	下を見る
Ctrlキー マウス左クリック	攻撃
Spaceキー	ジャンプ
Cキー	かがむ
Tキー	メッセージ入力
Enterキー	メッセージ送信

レーシング CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000



白熱するオートバイレースの魅力を、存分に楽しむことができるこのゲームでは、実際のレースモデルの数々が忠実に再現されている。まったくバイクに乗ったことがない人でも、静かな緊張感に満ちているスリリングなレース展開には、強く引き付けられることだろう。

インストール方法
①付録CD-ROMのCASTROL HONDA SUPERBIKE2000フォルダに収録されている[CHS2000DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Controller」で変更可能です。

Aキー	アクセル
Zキー	ブレーキ
<キー	左に曲がる
>キー	右へ曲がる
Pキー	ギアアップ
Lキー	ギアダウン
Mキー	後方確認
テンキー0、2	視点変更

3Dアクションアドベンチャー OUTCAST

2007年、アメリカ政府はパラレルワールドの存在を立証する調査に着手した。プレイヤーは調査員となり、異世界を冒険していく。パラレルワールドの住人に話し掛けたり、武器を拾ったり、建物に潜入したりと、さまざまな行動が可能。ゲームは、あなた自身の意思で進行していくのだ。



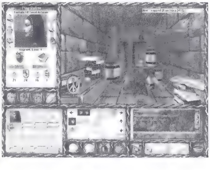
インストール方法
①付録CD-ROMのOUTCASTフォルダに収録されている[OUTCASTDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールなどで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のSETUPフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Settings」→「CONFIGURE CONTROL」で変更可能です。

テンキー8、↑キー	前進
テンキー2、↓キー	後退
テンキー4、←キー	左へ移動
テンキー6、→キー	右へ移動
マウス左クリック	ジャンプ、話し掛ける
マウス右クリック	攻撃
Tabキー	マップ表示
テンキー3、9	武器選択
Spaceキー	かがむ

RPG DEMISE

OpenGL対応の美しいグラフィックで描かれるRPG。少し前までは「INFINITE WORLDS」と呼ばれていたタイトルだ。幻想的なファンタジー世界を、職業や性別などを自分の好みに設定したキャラクターで冒険していく。3Dのダンジョンなどもあり、どこか懐かしい雰囲気も感じさせる。



インストール方法
①付録CD-ROMのDEMISEフォルダに収録されている[DEMISE994BETA2.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス右クリック	クリックした各アイコンごとの行動
F1キー	ヘルプレッスン
以下、ダンジョンでの操作	
Tabキー	オートマップ
↑キー	前進
↓キー	後ろを振り向く
←キー	左回転
→キー	右回転
Alt+矢印キー	矢印方向を見る
Fキー	攻撃
Dキー	防御
Cキー	呪文
Oキー	箱を開ける
Gキー	アイテムを入手する
Shift+Tキー	モンスターに話し掛ける
Uキー	アイテムを使用する
Alt+Kキー	自殺する

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

フライトシミュレーター F-22 LIGHTNING 3

どんよりと曇った空から降りしきる雨、時折輝く雷光など、自然の天候もリアルに再現されている迫力のフライトシミュレーター。自動操縦によるオートテイクオフも可能なので、だれでも大空に飛び立つことができる。また、デモ版ながら専用サーバーでのマルチプレイも可能だ。



インストール方法
①付録CD-ROMのF22-3DEMOフォルダに収録されている[L3DSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Keyboard Map」で変更可能です。

↑キー	機種を下げる
↓キー	機種を上げる
←キー	左回転
→キー	右回転
7キー	エンジン出力35%
8キー	エンジン出力80%
9キー	エンジン出力90%
0キー	エンジン出力100%

Fキー	フラップ開閉
Gキー	ギア開閉
?キー	キー操作ヘルプ表示
Aキー	オートコントロール
Spaceキー	攻撃
1～5キー	武器選択
F1～F8キー	視点切り替え
Tキー	チャットメッセージ入

レーシング セガラリー 2



簡単にドリフト走行の迫力とだいご味が堪能できるラリーレーシング。泥をはねながら、大胆なコース取りで走行していくラリーカーのダイナミズムには、初めてのプレイヤーでも引き込まれていくだろう。シングルプレイでは1車種しか選択できないが、マルチプレイでは2車種の中から選べる。

インストール方法
①付録CD-ROMのSEGA RALLY2フォルダに収録されている[RALLY2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONTROLLER SETTINGS」で変更可能です。

←キー	左へ曲がる
→キー	右へ曲がる
Xキー	アクセル
Cキー	ブレーキ
↓キー	シフトアップ
↑キー	シフトダウン
Zキー	サイドブレーキ
Vキー	視点変更

その他収録ソフトのインストール方法

FIGHTING STEEL
①付録CD-ROMのFIGHTING STEELフォルダに収録されている[FIGHTINGSTEELDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

HIDDEN&DANGEROUS
①付録CD-ROMのH&Dフォルダに収録されている[HD.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

INDEPENDENCE WAR
①付録CD-ROMのINDEPENDENCE WARフォルダに収録されている[IWDEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Pandora's Box
①付録CD-ROMのPANDRA'S BOXフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

PANZER GENERAL 3D ASSAULT
①付録CD-ROMのPANZER GENERAL3D ASSAULTフォルダに収録されている[PG3DDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

サーバーブラウザーは、快適に接続できるサーバーを探し、対戦相手の有無も知らせてくれる、ネットワークゲームライフの明暗を分けるツールだ。そのため、WindowsではGAMESPY 3DやKALIなどが用意されているのだが、Macでもようやくこれらのツールに相当するものが現れた。今回は、新たにリリースされたGameRangerを紹介する。
（文／nao）

第8回 GameRanger

複数タイトルに対応のサーバーブラウザー

Finderシリーズを上回る機能で ベータ版は無料で使用可能

Mac用のサーバーブラウザーはこれまでまったく無かったというわけではない。「QUAKE」や「UNREAL」をプレイしたことのある読者はご存じだろうが、「Quake Finder」や「Unreal Finder」など、そのゲームだけに対応したサーバーブラウザーが付属していた。これらはScott Kevill氏が制作したシェアウェアだ。当然ながらMac版「QUAKE Ⅱ」のリリースに合わせて、「Quake2 Finder」がリリースされるものと期待していたわけだが、一向にこれが出ない。

その代わりに、同氏は従来のFinderシリーズをはるかに上回る機能を搭載したユーティリティを開発していた。それが、新たにリリースされた「GameRanger」だ。これは従来のFinderシリーズが持つサーバーブラウザー機能だけでなく、複数のゲームに対応。対応ゲームを一覧にしたので参照してほしい。今後のバージョンアップで主だったゲームへの対応が予定されている。さらに、プレイヤー同士でのチャットや、サーバーラウンチ機能もサポート。

最新版はホームページからダウンロードできる。執筆時点でのバージョンはBeta2。うれしいことに当面フリーウェア扱いだそうだ。

ログイン手順も簡単で メニューからJoinするだけで対戦可能

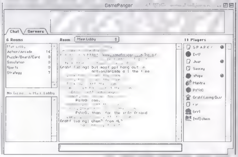
インストール自体は簡単で、アーカイブをHDD上に展開するだけだ。起動すると、アカウント作成画面になるので、有効なメールアドレスを入力しよう。その後、送られてくるメールにログインに必要なユーザーIDとパスワードが記入されている。

メール到着後、再度ログインしよう。この作業は毎回する必要はなく、最初のセッションが無事終わり、初期設定ファイルが作られれば、次回からは不要である。従って、パスワードの変更は必要ないだろう。ログインが無事終わると、メイン画面が現れる。

左側にある「Chat」と「Servers」の二つのタブで主な機能を切り替える。前者はチャットモードで、同好の士を集めて特定のサーバーで待ち合わせてもいいし、ゲームを立ち上げることも可能だ。

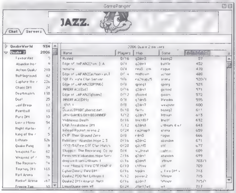
Serversはサーバーブラウジングモードだ。サポートしているゲームのリストが左側に表示され、そこから一つを選択する。最初に「Return New servers」を選択し、マスターサーバーからサーバーリストを入手しよう。自動的にリフレッシュがはじまる。後は、サーバーを選択してメニューからJoinすればいい。自動的にクライアントが起動して、接続されるはずだ。

Chat



起動時にはChat画面が表示される。左側にはチャットルームとメンバー数、右側にはルーム内のメンバーが表示されている。メッセージは中央のウインドウに出るが、当然英語での会話となる

Servers



Servers画面では、いちばん左に対応ゲームの一覧が表示される。任意のゲームを選択すると、設置されているサーバー数、ゲームの種類が下に現れる。右側のウインドウにはマップ、プレイヤー数、PING値など各種情報が一覧表示される

Ver.3.20相当のMac版 QUAKE Ⅱのいい点と悪い点

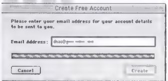
Mac用のQUAKE Ⅱがリリースされたので、GameRangerで対戦してみよう。ただし、ごく最近Ver.1.0.1へのアップデータが出たが、これを使うとGameRangerと自動的に連携しなくなるので注意が必要だ。この号が出るころにはGameRanger側で対応しているかもしれない。

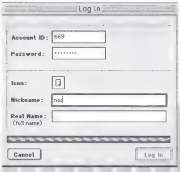
ちなみに、Mac版のQUAKE ⅡはWindows版の最終バージョンVer.3.20に当たる。従って、ほとんどのサーバーで問題なく対戦できるだろう。

さて、待望のQUAKE Ⅱであるが、一つ問題があるので注意しておこう。ゲームロジックのカスタマイズを、QUAKEの疑似C言語であるQuakeCではなく、ネイティブなコードで行うようになったのだ。これに伴ってコードの移植性は無くなり、残念ながらQUAKEのようにWindows用のモジュールやアドオンをそのままMac版で遊ぶことはできなくなった。つまり、コンバートするためのプログラムが配布されるか、移植されるのを待つしかないのだ。なお、Elaser Botがすでに移植され、配布中だ。



GameRangerを使ってQUAKE Ⅱでマルチプレイ。発売時点でWindows版のVer. 3.20相当になっているので、数十MBもあるパッチをダウンロードせずにマルチプレイが楽しめる





ログインまでの手続きは非常に簡単だ。登録に必要な個人情報も電子メールアドレスだけ。後は送られてきたメールにあるIDとパスワードを入力すればいい。なお、自分の顔アイコンを選べるのはGame Rangerならでは

GameRanger対応ゲーム一覧

- CIVILLIZATION Ⅱ GOLD
- DARK VENGEANCE
- FUTURE COP L.A.P.D.
- JAZZ JACKRABBIT 2
- QUAKE
- QUAKE Ⅱ
- QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.05以降
- QUAKEWORLD
- RAILROAD TYCOON 2
- STAR TREK:KLINGON HONOR GUARD
- UNREAL
- WARCRAFT Ⅱ

（8月9日現在）

GameRanger http://www.gameranger.com/　QUAKE Ⅱ Ver.1.0.1 http://www.mac3d.com/downloads/updates/quake2/quake2101.sit　the railgun(Elaser Bot) http://railgun.macquakeinfinity.com/

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

1998年暮れにパソコン買って、QUAKERになって5ヵ月経ったでしゅ。腕の方はぜんぜん上がらないのにQUAKEなお友達ばかり増える今日このごろ……。EQ買ったのにぜんぜんやってないでしゅよ。でも、最近は「QUAKE II」サーバー、閑古鳥が鳴いてましゅね。「QUAKE III ARENA」グロいんだもん……。もうしばらくQUAKE IIでがんばりましゅので、サーバーで出会ったら思いっ切りボコスコにして下さいね。　（広島県・Mayurina[NGO]）

ネットワークゲームにはまった人が、また1人増えましたね。ゲームを通じて友達が増えて行くのは楽しいですよ。Mayurina[NGO]さんもどんどん友達が増えるといいですね。ちなみに、複数のネットワークゲームに同時にはまるのは、いろんな面で結構つらいものが……（寝不足とか）。3Dシューティングではまだまだな私なので、出会い頭にハチの巣にされるのは私の方かもしれません。　（ま）

複数のネットワークゲームしてると、テレホタイム前に悩みませんか？　「仕事でヘトヘトだし、WEB見て寝るか……。『EVERQUEST』最近してねーしなぁ。やっぱここは『STARCRAFT』か？　あ、『Combat Flight Simulator』1ヵ月ぐらいしてないや。いや、しかし……うむむ」（自分）。「はよ、寝ろっちゅーねん」（嫁さん）。　（大阪府・犬山わん太）

いや、仕事でヘトヘトだったら寝ときましょうよ。私だったら即、寝ちゃいますね。だって、そんなときにプレイし始めたら、なかなかやめられなくなっちゃうじゃないですか。ネットワークゲームをプレイする際には、むしろ事前にたっぷりと眠っておいてから臨みたいものです。ということで、おじいちゃん／おばあちゃん並みの早寝早起きを心掛けましょう。早朝3時くらいに起きれば、テレホーダイタイムにも間に合いますよ。でも、ハマリすぎると会社に遅刻するので注意。　（K児）

昨今、ゲーム市場におけるまんねり化が進んでおり、新鮮さや衝撃を受けるゲームは少なくなってきました。ネットワークゲームというジャンルも徐々に新鮮さがなくなっているように思います……。　（東京都・鈴木康裕）

売れ筋のジャンルにあえて背を向けて、独自の道を切り開こうとしたチャレンジャー。そんなゲームを今月のPLAY ONLINE ENTERTAINMENT（p.046）に掲載しています。新風を業界に吹き込もうとして、逆に自分が吹き飛ばされたというようなイメージのゲームでしょうか。すべてがネットワーク対応というわけではないですが、これらのゲームを清水の舞台から飛び降りる気分で購入されてはいかがでしょう。　（長尾）

8月号に収録されていた「QUAKE III ARENA」のテスト版をインストールしましたが、Voodoo2では動作しません。3dfx Interactive社のホームページを見たのですが、どれが正しいのか理解できず困っています。　（大阪府・桑原一彦）

テスト版を動かすためには、最新のOpenGLドライバがインストールされている必要があります。記事で紹介されていた“GLSETUP”は、主だったビデオチップ用のOpenGLドライバを同梱したツールです。これを実行すると、そのマシンに使われているビデオチップを自動的に検出して、最適のOpenGLドライバをインストールします。ただし、Voodooファミリーについては、Voodoo3より前のチップのドライバは同梱されていません。3dfx Interactive社のホームページのDrivers一覧からQuake III Compatibleを選び、“Voodoo2 Windows 95/98 Reference Drivers”をダウンロードしてください。　（ふく）

イマジニアの「レクイエム」がうまく動作しません。ゲームをインストールしてゲームを起動させ、その後、画面が変わると同時にフリーズしてしまいます。マシン構成は、Viper V550、PentiumIII 500MHz、128MBのメモリーで、DirectX 6.1をインストール済みです。　（山口県・田辺満）

レクイエムはDirect3D、Glide、ソフトウェアレンダリングの三つで動作可能ですが、ゲームのインストール時のビデオカード構成によって、使用できるAPIを選別しているようです。従って、インストール時にVoodoo2を挿していて、その後、Viper V550のみで動作させようとすると動作に不具合が生じる可能性があります。解決法としては、ゲームを再インストールしてみるか、パッチを当ててみてはいかがですか。パッチはイマジニアのホームページ（http://www.imagineer.co.jp/）で配布されています。あと、ゲームの起動前に、スタートメニューから“レクイエムの設定”を選んで、使用するAPIをあらかじめ選んでおくのを忘れずに。レクイエムは、Mplayer-Japanで対戦できますので、不具合が解決したら、ぜひマルチプレイを試してみてください。　（坂之上）

9月にやっと「MESSIAH」が出るみたいですな。ずっと目をつけていたタイトルなので、どうか特集をお願いします。　（岩手県・小原誠一）

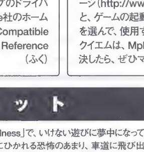
私もこのタイトルには注目しています。おむつをはいた主人公のボブが、ころころと宙返りを連発する様子や、NPCに乗り移って攻撃する時のエフェクトの美しさ、質感の優れたグラフィック、それでいて軽快な動作。アメリカのE3にて生で見た時には、この上なく感動しました。ゲームプレイの出来が気になるところですが、だいぶ待たされたタイトルだけに、期待したいですね。ちなみに、発売日は12月まで延びているようです。　（ヤナギ）

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「Midtown Madness」で、いけない遊びに夢中になってしまいました。車にひかれる恐怖のあまり、車道に飛び出していく皆さんです（笑）。まさに人間ドミノ。これで走行中の車に踏まれている人も何人かいました。歩行者の数を増やして、1ヵ所に集めておけばこんなこともできるんですね。うーん、奥の深いゲームだ。　（福岡県・上品ドライバー）

歩行者をひけないことを逆手にとって、ひどいことをしてますねぇ。あ、でもこれ、集団でダンスしているみたいに見えないこともないかな？



Reader's Review

DRAKAN：ORDER OF THE FLAME

9月号のCD-ROMに収録されていた「DRAKAN」にすっかりはまってしまいました。あのドラゴン、かわいすぎます。まわりを歩けばちゃんとこっちを見てくれるとこなんて、もうたまりません。間違って攻撃してしまったときも、思わず「すまねぇ」と言ってしまいそうになり、とっさに「I need you」です（かなり舞い上がってしまってます）。お供がいるゲームってのは、いかに愛着がわくかどうかでおもしろさが変わってくると、このゲームをやって思いました。
P.S　ドラゴンにすっかりはまってしまい、乱筆乱文になったことをお詫びします。　（大阪府・三谷登志彦）



Psygnosis社が起死回生を狙って全力を注ぎ込んだ「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」。主人公のRynnはドラゴンArokhと協力し、行方不明の兄を探す旅に出発する。8月末に発売される予定だ。

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

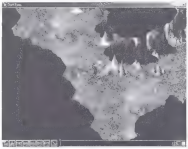
せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思いきって買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見をお寄せください。

8月号で試験サーバーのことが書かれていましたが、ほとんどだれもやっていないのが実情です。いまだにバグ、ラグ、落ちる、巻き戻り、アイテム消失、モンスターのバランス問題、神官兵の問題……あー、書ききれない。 （静岡県・鈴木研吾）

「ダークアイズ」で日夜行われているユーザーイベントの紹介などをしてみてはいかがでしょうか？ ちなみに、毎週水／土曜日には武闘祭ランキングをやっています。
（東京都・芝敏夫）

ダークアイズは発売されるのが早すぎた。今くらいの完成度で出てればね……。 （香川県・山下泰司）

ダークアイズ



明日はテストです。それでもダークアイズをやってます。赤点取らない自信はありません。そうなったら卒業見込みが出ません。もしかして、やばいですか？ （神奈川県・高畠真典）

バランス最悪、マップは狭い、発売当時は合体技もくそも無く、金を払ってベータテスト（アルファかも）をやらされているようであった。 （東京都・伊藤慎佑）

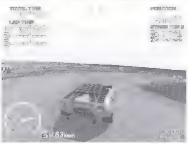
ダークアイズはギルドに入って遊んでます。それはそれで楽しいけど、ゲーム自体が楽しいのとは別。早く完成（予定された仕様の実装終了）してほしいです。 （千葉県・Tanishi）

「セガラリー2」がついに発売されました。アーケードゲームが身近に遊べるようになって、実にラッキーな毎日です。
（山梨県・伊藤豪基）

セガラリー2、7年目が1位になれんのじゃー（TT どうすれば8月号のPOみたいに早くなれるんですか！ 無理ぢゃー。
（東京都・大西貴徳）

セガラリー2をフォースフィードバックホイールと一緒に買い、実車感覚でプレイしています。昔からのセリカファンで、実際にセリカにも乗り、ゲームでもセリカに乗れて満足。
（東京都・@Taro）

セガラリー2



8月号をセガラリー2と一緒に購入（表紙が目立ってて、裏表紙がセガラリー2だったし）。p.049での教えどおりBGMオフ！でゲームしたらメチャスゴイ！ PentiumⅡ 400MHzでもぜんぜん問題なく、ジョイスティックの反動もスゴスギル！ ハンドルが欲しい！！ （神奈川県・長谷川弘）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●ALIENS VERSUS PREDATOR
●スター・ウォーズ エピソード１ ファントム・メナス
●スター・ウォーズ エピソード１ レーサー

Player's Suggestion

EXPENDABLE

アーケードゲーム風のシューティングゲームとして、そこそこ好きなタイトル。プレイ中にいろいろと視点が自動で変わっていくのは面白い。しかし、いちばん多く使われる視点は上下左右から来る敵に対応するために、画面が広く、キャラクターが非常に小さい。その割に当たり判定が厳しく、いらいらすることがある。また、小さいキャラを操作するのは難しいので、同じわなに何度も連続で触ってしまうことがあり、その場で終了したくなってしまう。できれば、もう少し大きくキャラクターを表示して、プレイヤーの負担を減らしてほしかった。
（埼玉県・2Dシューター）



ドリームキャストなどのコンシューマー機にも移植されている「EXPENDABLE」。クリアーするためには、少し変わった操作法の習得と、アイテムのスマートな活用が必須だ

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

7月31日午前2時をもって、約1年の間運営されてきたNetgame.netでの「タナラス」が幕を閉じました。しばらくの間、顔を見せなかったベテランプレイヤーも参加し、それぞれが最後の戦闘を思いきり楽しんだことと思います。思えば、日本語で遊べる本格的ネットワークゲームとして現れたタナラスが、僕に与えた影響はとても大きなものがありました。毎日がタナラスを中心に回っていたようなものです。締めくくりとして、僕らユーザーの窓口として頑張ってくれたMMiyata氏から「本当のタナラスというのは、これから始まるんだ」というあいさつがありました。新たに始まるParty Crewでのタナラスでは、もっと多くの新しい仲間と楽しみたいと思います。最後に、一緒に遊んでくれたみんな、ありがとう。これからもよろしく。 （東京都・次期十傑集候補）

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011
東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
Play Online編集部
○○○○係
または
information@play-online.com

なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、左記の電子メールアドレスまでご連絡ください。なお、応募はプロ・アマは問いません。皆さまからのご応募をお待ちしております！

私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション

zouji komazawa

駒沢丈治の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、インターネットサイト『PC Watch』のゲームインプレッションなど幅広い分野で活躍し、あらゆる種類のゲームを愛する駒沢丈治氏に、フリーライターとなるきっかけを作ったゲームとの出会いを振り返ってもらった。

5mm方眼紙と鉛筆を握りしめ ダンジョンをさまよっていたあのころ

若い世代の諸君は、「WIZARDRY #1 PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD」(以下、WIZ)のことをご存じだろうか。名前を聞いたことはあっても、実際にプレイした人は少ないのではないかと思う。AppleⅡ版の発売が1981年だから、いまからざっと18年前。アスキーが移植した日本語版の発売が1984年末なので、それですら15年前のタイトルということになる。Sir-tech社がリリースした3Dダンジョン型のRPGで、その後あまたのゲームデザイナーに影響を与えた、コンピューターRPGのルーツ的存在だ。

いきなり古い話で申し訳ない。私がそのWIZと出会ったのは、1983年の春、秋葉原の某ショップで新着ソフトの棚を眺めていたときのこと。そのころ、大学のクラブでAppleⅡを使っていた私は毎週のように秋葉原に通い、その日も何か新しいソフトはないかと、輸入ゲームソフトを扱っている店を巡っていたところだった。黒い紙製のパッケージに箔押しされた"WIZARDRY"の文字は、それだけでじゅうぶん美しく、ただならぬ迫力すら感じた。とりあえず手に取ってみたものの、どんなゲームなのかさっぱり分からない。当時の日本では、まだロールプレイングゲームという言葉すら認知されていなかったのだから無理もない。「とりあえずやってみるか」と購入したのが運の尽きで、その日から5mm方眼紙に地図を書き込む生活が始まった。



昔懐かしいAppleⅡ版「WIZARDRY #1 PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD」のタイトル画面 筆者にとって初めて触れた、剣と魔法の世界だった

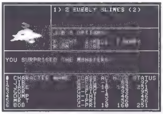
寝食を忘れて熱中 RPGの面白さを知る

初めて触れたRPGの世界は強烈だった。パーティー、装備、魔法、成長、転職。何から何まで新鮮に感じた。マッピングの楽しさも、WIZをプレイして初めて知った。真っ暗やみで何も見えないダークゾーンと回転床には泣かされたが、地図を埋めていく作業には不思議な充実感があった。

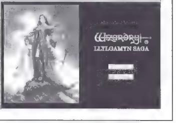
なにより衝撃的だったのが"死"の重さだ。AppleⅡ版のWIZは、その後登場した多くのRPGと違って、キャラクターの管理が厳しかった。ダンジョン内でのセーブが制限されていただけでなく、一度死んでしまったキャラクターをロードし直すことも許されない(まぁ、裏技もあったけどね)。毒ガスのトラップでパーティーが全滅し、その救出に向かったパーティーも毒にまみれて全滅するという惨事が平気で起こるゲームだったからこそ、慎重に、そして本気で遊べたのだと思う。寝食を忘れて熱中し、「WIZARDRY #3 LEGACY OF LLYLGAMYN」までのシリーズ3作に、どれだけの時間を費やしたことだろう。基礎専の「微分方程式」と専門の「人間工学2」の単位を落としたのは、何を隠そう、WIZが原因だ。いまから思えば愚かな話だが、当時は授業よりもWIZのほうが大切だったのだ。

このゲームに出会ったのが転機となって、私の人生は大きく変った。WIZの攻略本を書いたのがきっかけで出版社に入り浸り、いつしかゲームべったりの生活をするようになった。もしあのときWIZのパッケージを手に取ることがなければ、ゲーム雑誌の編集にかかわることも、フリーライターになることもなかっただろう。もちろん、いまここに昔話を書いている私もいなかったはずだ。それが本当によかったのかどうかは分からないが、WIZは確かに、私にとっての"分岐点"だった。

あれから16年。いまも私の心はゲームと共にある。



プレイ画面は非常にシンプル。ワイヤーによる3Dダンジョンと単純なモンスターのグラフィックだけだったが、イマジネーションを膨らませるにはじゅうぶんだった。「ドラゴンクエスト」の戦闘画面によく似ているのが分かるだろうか



こちらは1998年2月にローカスより発売された「ウィザードリィ リルガミンサーガ」のタイトル画面。「#1 PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD」「#2 KNIGHT OF DIAMONDS」「#3 LEGACY OF LLYLGAMYN」の3作が含まれている

PROFILE

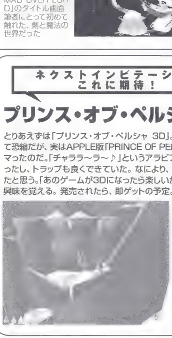
駒沢丈治

学生時代にWIZの攻略本を執筆。その後、『月刊BugNews』『コンプティーク』の編集者を経て、フリーへ。現在は『Myファミリー』『PC Watch』『週刊アスキー』などに、エッセイやレビュー記事を執筆している。仕事柄、わが家にはゲームソフトがあふれているのだが、それを見た娘に「パパの仕事は遊ぶことなんだよね～」なんて言われてしまい、ちょっと複雑な気分。これから先、父親の威厳が保てるかどうか自信が無い。

ネクストインビテーション これに期待!

プリンス・オブ・ペルシャ 3D

とりあえずは「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」。WIZに関係なくて恐縮だが、実はAPPLE版「PRINCE OF PERSIA」にも結構ハマったのだ。「チャララ～ラ～♪」というアラビア風の音楽も良かったし、トラップも良くできていた。なにより、マップが秀逸だったと思う。「あのゲームが3Dになったら楽しいかも?」と、素朴な興味を覚える。発売されたら、即ゲットの予定。



ザ ラーニング カンパニーから完全日本語版で発売される「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」。前作は多彩なアクションとテンポのいい展開で、多くのファンに支持された。3Dとなって、どんな面白さが加わるのか楽しみだ

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第16回 EQ特有の用語と略語を理解しよう <EVERQUEST編 VOL.6>

サーバーもユーザーの数も着々と増加し、ネットワークRPGジャンキーを着実に増やす種となっている「EVERQUEST」『ULTIMA ONLINE』でもそうであったように、EVERQUESTの世界に特化した用語や、チャットをスピーディーに行うための略語が、コミュニケーションの場では欠かせないものとなっている。今回はそうした用語、略語を紹介していこう。

Hi Ya guys! 今回は、英会話という趣旨からは少し外れるが、「EVERQUEST」(以下、EQ)でよく使用される特殊な用語、略語を取り上げる。Thx、Npのように、一般的にネットワークゲームで使われるものではなく、EQの世界に特化して使用されているものを中心に紹介しよう。一般的なチャットでの略語については、本誌1998年9月号の「ULTIMA ONLINE」編でも説明してあるので、バックナンバーのある諸君は再読をお勧めする。会話の中で使用する例については、必要に応じて各項目欄に加えた。

Train

I have no buffs

Bind

●用語集

Train	リンクしている敵、あるいは逃した敵が大挙して襲い掛かってくる状態。逃げるプレイヤーキャラクター(以下、PC)を先頭に、一列にノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)が追ってくる様が、列車に似ているのでこう呼ばれる。特に巨大なものはmega-trainなどと冗談で呼ばれることもある
Tank	1) 前衛に立って戦う戦士系のクラス。敵からの攻撃を引き受ける役目を担う。Warrior、Paladin、Shadow Knight、Ranger辺りを指す。防御に不安のあるMonkをTankの範囲に入れるかどうかは微妙なところだ 2) そのパーティー内で前衛を担当するPC
Combo Class、Hybrid	戦士系と魔法使い系の両方の特性を併せ持つPaladin、Shadow Knight、Rangerの3クラスの総称。これらのクラスはうまみが多い分、成長が遅いと言われている
Caster	1) 呪文を得意とするクラス 2) 呪文を使うことが可能なクラス
Nuke	直接ダメージ魔法。または、直接ダメージ魔法を撃ち込むこと
Nuker	1) 「パーティーの核弾頭」というニュアンス。攻撃魔法を駆使するクラス(主にWizardを指す)のこと 2) パーティー内で魔法攻撃を主体として戦うPCのこと
Cannon	Nukeに同じ。もともとは「大砲」「砲台」の意味
Mob	リンクしたNPCモンスター群を指す
Spawn	NPCが所定の位置に再出現すること
Pop	Spawnと同じ意味。こちらの方がタイプしやすい
Spawn Spot、Spawn Point	NPCがSpawnする所定の位置のこと **例) Where is spawn spot and how many? スポーンスポットはどこ? いくつあるの?**
Named	固有名の付いたNPC。クエストに関係していたり、珍しいアイテムを所持している場合が多い。狩り場にSpawnするNamedは後者が圧倒的に多く、人気が高い
Camp	NPCのSpawn Spotに待機して、Spawnしたものを次々に狩ることを繰り返す行為。Spawn Spotは変化しないため、この狩りの方法は非常にポピュラーである
Camper	上記の行為を行うPCのこと
Fetch、Pull、Lure	安全に戦える所まで、モンスターをおびき寄せること。どの単語を使っても意味はほぼ同じだ
Zone	1) エリアマップの一つ一つを指す。隣のZoneに移動する際は、Zoneデータのロードが行われる 2) Zoneを越えて敵が追ってくることは無いため、隣のZoneに逃げ込むことをこう呼ぶ 。Zone out、Zoningとも言う。また、Zoneの端はZone end、山で仕切られている端はZone wallと呼ばれる
Kite	「たこ揚げ」と呼ばれる戦法のこと。DoT(DoTの項参照)を掛け、敵を引きずり回して倒れるのを待つ。PCは、移動速度アップが必須となる
Buff	防御力を上げる呪文や、ステータスを上昇させる呪文など、移動、戦闘を有利にする補助呪文全般をこう呼ぶ **例) I have no buffs, can you cast some? 防御呪文が1個も無いんだ、いくつか掛けてくれない?**
Body	Corpseの違う呼び方。死体のこと
Boat	実際のボートを指す場合もあるが、Qeynos～Erudin間、またはFreeport～Faydwer大陸間の定期船も、その大きさに関わらずBoatと呼ばれる。街でだれかが「BOAT!」と叫んだときは、船が来た合図だ
Con	NPCをターゲットして/con(または/consider、/c)コマンドで知ることのできる、自分と比較した敵の強さのこと。テキストが色で表示される **例) What con are they for you? やつらは君から見て/conは何色だい?** **Umm yellow to me... う～む、黄色だなぁ……**
Bind	呪文Bind Affinity。また、この呪文を掛けること。ホームポイントを任意の街に変更する **例) Did you bind yourself here? お前ちゃんとここにBindしたか?**

●略語集

OOM	Out of mana。Manaが無い状態
FOM、FM	Full of mana。Manaがフルに回復した状態。魔法使い系クラスのFOMは「戦闘準備完了」の合図でもある
HOM	Half of mana。Manaが半分まで充足された状態。状況報告用に使われる。より細かい報告は、パーセンテージで行うことが多い
LV、LVL	Level。キャラクターのレベルのこと
Bbl	Bubble。キャラクターの経験値、HP、Mana、Staminaは、五つに分割されたバーで表される。その一つ一つの目盛りが、泡の形に似ているためこう呼ばれる **例) A: How much is your XP? 君、経験値いくつたまった?** **B: Around 2bbl だいたい2バブルかな**
KS	1) Kill steal。 最も大きなダメージを与えたPCが経験値を得るEQの戦闘システムを利用して、ほかのPCが攻撃していた敵に後から大ダメージを与えて経験値を横取りする行為 2) Kill stealer。 1)の行為を行うPC。一般に激しく嫌われる
DD	Direct Damage。直接に、ターゲットへ数値で分かるダメージを与える呪文の総称
AE	Area Effect。範囲内の敵すべてに効果を及ぼす呪文の総称
DoT	Damage over Time(Damage on Timeとも言われる)。毒など、時間に応じてターゲットにじわじわとダメージを与える呪文の総称
SoW	Spirit of Wolf。Shaman、Druidの持つ、移動速度を飛躍的に向上させる呪文
GG	Group Gate。パーティーメンバーをまとめてテレポートさせる呪文。高レベルのDruid、Wizardが使いこなす
ETA	Estimated Time of Arrival。船の到着時間、あるいはサーバーの復帰予想時間のこと。サーバー選択画面で時折見られる「No ETA」は、復帰時間未定という意味だ
Rdy	Readyの略。「準備はいいか?」「準備ができたぞ」といった意味で使われる **例) Rdy all? みんな準備はできたか?**
Inc	Incoming。「敵が来るぞ」という意味 **例) Incoming 3! 敵が来るぞ、3体だ!**
XP、exp	Experience points。経験値のこと
Anon	Anonymousの略。/a コマンドで設定、解除が可能な匿名モード。種族、レベル、現在いるZoneをほかのPCから隠す



Play Online 10

OCTOBER No.016

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：1999年10月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：小野小町／登勢子／株式会社東京トランスメディア／パワーハウス

写真：神田喜和／株式会社ディー

広告担当：市原　孝

印刷：凸版印刷株式会社

Play Online
11月号予告 (9月24日発売)

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム 高密度攻略

DIABLOキラーの呼び声高いアクションRPG「レブナント」、“コマコン系シミュレーション”という言葉まで生み出したシリーズ最新作「TIBERIAN SUN」、E3では試遊台の前に行列ができていた3Dシューティング「DRAKAN」など、最新作の攻略情報を余すところなくお届けする。

特集2　ニューアーキテクチャーで登場する 次世代CPU K7のすべて

AMDが満を持して投入するK7は、まったく新しいアーキテクチャーを持っている次世代CPUだ。バススピードやメモリーなど、従来ボトルネックになりがちな部分も新しい技術が満載で、トータルシステムとしてみても、魅力的なシステムになるだろう。このK7について、あらゆる角度から徹底調査してみる。

編集後記

■ノートPCと携帯電話の世界は不可解だ。軽さを売りにしているノートPCを重たいかばんに入れて持ち運んでいたり、視野角が広いことを売りにした液晶が出たと思ったら、プライバシーフィルターなるものを装備して隣からのぞかれないようにするオプションが支持されたりする。また、最軽量の携帯電話に金属の太いアンテナやマスコットが付いたストラップをしていたり、いかに着信音を鳴らさずに着信を知らせるかに知恵を絞っているかと思えば、着メロのバリエーションの多さが受けたりと、まったくなにがどうなっているのか分からない。（with t）

■セーブパッチの導入とTrainingという難易度を選んだおかげで、「ALIENS VERSUS PREDATOR」をなんとかクリアすることができた。まさになりきりゲームの真骨頂と言え、ヒックス伍長やハドソン気分でプレイした人も多いだろう。続編が発売されるのなら、南米のジャングルを舞台にしたシュワルツェネッガーが主役のゲームより、都会のジャングルでダニー・グローバーが疲労困ぱいする悲哀のあるゲームを期待したい。（長尾）

■特集2で高解像度対応ゲームについて調べてみたが、1999年7月末現在で1600×1200ドットに対応したタイトルが15以上もあった。その先駆けとなったのが1997年に登場した「GL QUAKE」や「トゥームレイダー II」だが、マシンスペックの制限によって、1600×1200ドットで快適にプレイするのは難しい。しかし、今秋には600MHz以上のCPUとAGP 4×モードの登場によって、パソコンゲームの表現力の進化を目の当たりにすることになる。（坂之上）

■昨日、交通事故に遭った。相手は軽自動車、私はバイク。車のボディーはかなりへこみ、バイクもブレーキレバー、グリップ、ステップ、タンクなどが使い物にならなくなった。転倒した私は数ヵ所の打撲で済んだのが不幸中の幸い。「修理代と治療費は支払う」と相手は豪語したが、修理代がバイクを買った時の金額よりおそらく高くつくという事実を知ったら、どう思うだろうか？　もちろん、そんなことは自分から口が裂けても言わないのが私という人間だ。（ヤナギ）

■普段、あまりテレビのニュースなどを見る機会が少ないので、通勤の行き帰りに見る電車の車内吊り広告は情報源として便利です。特に、週刊誌の派手な見出しは、あることないこと書いてあるので、頭を柔らかくするためのいい材料になってます。困るのは、1車両買いとっての同じ広告ばかりのキャンペーン。1ヵ所読んだら後はもう目障りなだけ。2枚以上の続きものもやめてほしいですね。壁に寄りかかった人に隠れて、続きが読めません。あー、気になって仕方ない。（ま）

■ひどいへんとう炎になってしまい、つばを飲み込むだけでもめちゃ痛いんですよ、のどが。おまけに、のどの穴が狭くなってしまったせいか、すごく変な声になってしまったのです。オペラ歌手と相撲取りを足して2で割ったような声。すごく恥ずかしい。でも、まともな食事ができないおかげで、体重はみるみる減少。おなかもスリムになってきているので、その点に関してはうれしいと感じずにはいられません。ビバ！　へんとう炎。（K児）

■旅は、行き当たりばったりがいい。目的地だけ決めて、わずかばかりの金とカメラ、文庫本だけを持って行くのだ。ホテルの予約などは取らない。予定も空白のままだ。もちろん、天気予報も見ない。何も調べずに行くからには、当然運、不運があって、ひどいときには雨の中泊まるところすら無いときもある。逆に、「決まった旅」では会えないような素晴らしい人に巡り合えることもできる。今回も、ある女性のおかげで最高の旅となった。ありがとう。心から言いたい。（ふく）

■読者の方から、月刊化創刊号付録で付いたPlay Online特製エンブレムをまた付けてほしいというおはがきをいただきました。実は意外と費用がかかり難しいので、編集部に余っているものを送ってあげたのですが、大変喜んでいただきました。まだ余ってますので「私もほしい！」という方はアンケートハガキの空欄にでも私宛に「エンブレムちょーだい」と書いて送ってください。ひょっとしたら送るかも？（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTTコミュニケーションズ	http://www.ocn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
表4	エヌ・ティ・ティエムイー	http://www.ntt-me.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006～008	ボーステック	http://www.bothtec.co.jp/
p.009	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.010	メディアクエスト<(株)マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.011	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.012	ネクステック	http://www.sega-nextech.co.jp/
p.013～015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	SME・インターメディア	http://www.smeim.co.jp/
p.129	OVERTOP	http://www.messe-sanoh.co.jp/


出撃準備、完了。
ヘビーギア2　完全日本語版
HEAVY GEAR II
Windows® 95/98 CD-ROM
標準価格8,800円(税別)
発売日 9月30日(木)発売
発売：株式会社サイバーフロント
販売：ツクダシナジー株式会社
http://www.cyberfront.co.jp
CYBER FRONT
ACTIVISION.
OFFICIAL HEAVY GEAR UNIVERSE
DREAM POD 9
TARGET GAMES
© 1999 Dream Pod 9,Inc. and Target Games, AB. Based on the HEAVY GEAR™ universe Created and owned by Dream Pod 9, Inc.
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1997-1999 Activision, Inc. All rights reserved.
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 10 1999
株式会社デジキューブ
1999年10月1日発行　毎月1回1日発行　第2巻第9号通巻16号
発行人／染野正道　編集人／横田洋文　編集長／辻　英之　〒150-0012　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部)　電話03-3444-5765(営業)　電話03-3499-5481(広告)

T1117893100980
Printed in Japan　凸版印刷株式会社

雑誌17893-10　定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi